

**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN  
PELAKSANAAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



**Tian Hadiansyah  
1215125763**

**Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN  
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi  
Media Pembelajaran untuk Mahasiswa Program Studi  
Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

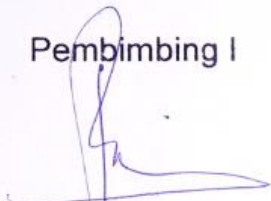
Nama Mahasiswa : Tian Hadiansyah

Nomor Registrasi : 1215125763

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 05 Februari 2018

Pembimbing I




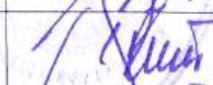
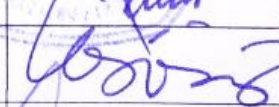
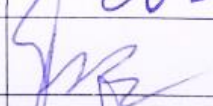
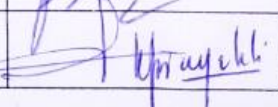
Dr. Eveline Siregar, M.Pd.  
NIP. 19581119 198602 2 001

Pembimbing II



Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M.  
NIP. 19730714 200502 2 001

**Panitia Ujian Skripsi**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M. Si. (Penanggung Jawab)*		20/2 18
Dr. Anan Sutisna, M. Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		19/2 18
Dr. Robinson Situmorang, M. Pd. (Ketua Penguji)***		12/2 2018
Erry Utomo, P. hD. (Anggota)****		14-2-18
Dra. Suprayekti, M. Pd. (Anggota)*****		12/2 - 2018

**Catatan:**

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Penguji I
- \*\*\*\*\* Penguji II

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Tian Hadiansyah

No. Registrasi : 1215125763

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Pengembangan Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Mei 2017-Januari 2018.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2018

Yang membuat pernyataan



Tian Hadiansyah

skripsi ini secara khusus  
aku persembahkan untuk:

UMMI  
&  
ABI

“

Terima kasih untuk doa tiada henti,  
cinta dan kasih sayang tak terganti, juga  
kesabaran serta dukungan yang selalu diberi.

## ABSTRAK

Tian Hadiansyah. Pengembangan Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Jakarta. 2018.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dalam rangka menciptakan suatu sumber belajar berupa buku pedoman. Buku pedoman ini diharapkan dapat memfasilitasi para pengembang media pembelajaran, khususnya mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam melaksanakan evaluasi media pembelajaran. Selain itu, buku pedoman ini dikembangkan untuk memudahkan para pengembang media pembelajaran untuk menggunakan seperangkat instrumen evaluasi media yang valid dan baku. Adapun perangkat kisi-kisi dan instrumen yang disajikan yaitu untuk media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan. Pengembangan buku pedoman dilaksanakan dengan menerapkan model pengembangan produk Rowntree. Model ini terdiri dari tiga tahapan pengembangan yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap persiapan penulisan dan (3) tahap penulisan dan penyuntingan. Pendekatan evaluasi formatif digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk menguji coba produk yang dikembangkan yang terdiri dari *exeprt review*, *one-to-one* dan *small group*. Pengembangan ini menghasilkan sebuah media cetak berupa buku pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran. Dari hasil uji coba didapatkan bahwa buku pedoman ini memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam melaksanakan evaluasi media pembelajaran.

Kata kunci : *Buku Pedoman, Evaluasi Media, Media Pembelajaran Berbasis Komputer, Media Pembelajaran Berbasis Jaringan, Media Video Pembelajaran*



## **ABSTRACT**

Tian Hadiansyah. *The Development of Instructional Media Evaluation Guidebook for Students of Educational Technology State University of Jakarta. Thesis. Jakarta: Majoring of Educational Technology. Faculty of Education. State University of Jakarta. 2018.*

*This research was conducted in order to create a guidebook as a learning resource. This guidebook is expected to facilitate the instructional media developers, especially the Educational Technology students while they are conducting instructional media evaluation. In addition, this handbook was developed to facilitate them to use a valid and standard set of media evaluation instruments. The instruments that was presented on the book including instruments for evaluating instructional video, computer-based media and network-based media. The development of this guidebook was conducted by applying Rowntree product-oriented model. This model consist of three stages: (1) Planning, (2) Writing Preparation and (3) Writing and Editing. Formative evaluation approach was used in this development to evaluate the product according to the following steps, expert review, one-to-one and small group evaluation. The development results is a printed media named Guidebook of Instructional Media Evaluation. The results of the evaluation concluded that The guidebook has a good quality and can be used as a learning resource to facilitate the students of Educational Technology while conducting evaluation of instructional media*

*Keywords : Guidebooks, Media Evaluation, Computer-based Instruction, Network-based Instruction, Instructional Video*

## **KATA PENGANTAR**

### **Bismillahirrahmanirrahim.**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas Rahmat dan karunia yang diberikan-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta” dapat terselesaikan.

Selama pelaksanaannya, penulis menyadari bahwa penyusunan dan penulisan skripsi ini selalu diiringi dengan bantuan, bimbingan, motivasi dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penting rasanya bagi penulis ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam melaksanakan dan menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang utama penulis ucapkan kepada Ibu Dr. Eveline Siregar, M.Pd. sebagai dosen pembimbing 1 yang berperan penting dalam terlaksananya penelitian ini dan memiliki andil yang sangat besar selama pelaksanaannya, hingga skripsi dan produk pengembangan ini dapat diselesaikan dengan baik. Terima kasih juga kepada dosen pembimbing 2, Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M, atas bantuan, bimbingan dan saran membangun yang selalu diberikan. Terima kasih atas waktu yang selalu disediakan untuk penulis.

Kepada Bapak Dr. Robinson Situmorang selaku ketua program studi Teknologi Pendidikan, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian di program studi Teknologi Pendidikan UNJ. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd dan Ibu Dra. Dewi Salma Prawiradilaga, M.Sc.Ed atas kesediaan waktu yang diberikan, arahan, saran, masukan serta bimbingannya.

Tidak lupa juga kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen program studi Teknologi Pendidikan atas berbagai ilmu yang diberikan.

Terima kasih sebesar-besarnya pada Abi dan Umiku tercinta. Orang tua terhebat dan terbaik yang tidak henti mendoakan dan memberikan dorongan, kasih sayang serta semangat untuk selalu Istiqomah. Adik-adikku Sofi Purwitasari dan Su'da Fadiyah yang selalu membuatku semangat dan optimis untuk tidak pernah menyerah.

Terima kasih Adlin Astridiani Juistha, Bunga Perwitasari, Suciananel Fitriani, Qibthia Fahnurlisa, Nuril Athaya, Rahmi, Jodi Sugiarto dan Dimas, juga Cut Syahradila untuk selalu ada sebagai penghibur dan pelipur lara. Juga kepada seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan 2012, terkhusus kelas non-reg untuk bantuan dan candaan sesaatnya. Serta pada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terima kasih banyak. Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang kalian berikan.

Penulis menyadari bahwa sejatinya skripsi ini masih terdapat kekurangan. Penulis mohon maaf dan semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu karya yang bermanfaat dan berharap skripsi ini dapat mencapai tujuannya.

Jakarta, Januari 2018

TH



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	ii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
<b>DAFTAR ISI</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	ix
<b>DAFTAR TABEL</b>	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	<b>11</b>
A. Kajian Pengembangan	
1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran	11
2. Klasifikasi Model Desain Pembelajaran	14
3. Model Pengembangan Produk	19
B. Kajian Buku Pedoman	
1. Pengertian Buku Pedoman	34
2. Jenis Buku Pedoman	39
3. Karakteristik Buku Pedoman	41
4. Prinsip Dasar Rancangan Buku	42
5. Sistematika Penyajian Buku Pedoman	48
6. Prinsip Desain Pesan	51

C. Kajian Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	56
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	58
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	60
4. Media Video Pembelajaran .....	64
5. Media Pembelajaran Berbasis Komputer .....	72
6. Media Pembelajaran Berbasis Jaringan .....	80
D. Kajian Evaluasi Media Pembelajaran	
1. Pengertian Evaluasi .....	86
2. Tujuan Evaluasi Media .....	88
3. Kriteria Evaluasi Media .....	89
4. Jenis Evaluasi .....	92
5. Tahap Evaluasi Formatif Media .....	93
6. Instrumen Evaluasi .....	99
E. Kajian Program Studi Teknologi Pendidikan	
1. Program Studi Teknologi Pendidikan .....	101
2. Karakteristik Mahasiswa Teknologi Pendidikan .....	106
F. Penelitian yang Relevan .....	109
G. Rasional Pengembangan .....	110
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN .....</b>	<b>113</b>
A. Strategi Pengembangan	
1. Tujuan Pengembangan .....	113
2. Metode Pengembangan .....	113
3. Responden .....	114
4. Instrumen .....	115
B. Prosedur Pengembangan .....	115

<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	<b>123</b>
A. Nama Produk	123
B. Deskripsi Hasil Prosedur Pengembangan	123
1. Perencanaan	
a. Menganalisis Pengguna	124
b. Merumuskan Tujuan Umum dan Khusus	125
c. Menyusun Garis Besar Isi	126
d. Menentukan Media	126
e. Menentukan Pendukung Belajar	127
f. Mempertimbangkan Bentuk Media lain	127
2. Persiapan Penulisan	
a. Pertimbangan Sumber dan Hambatan	127
b. Mengurutkan Ide dan Gagasan Penulisan	128
c. Mengembangkan kegiatan dan umpan balik	128
d. Menentukan Contoh Terkait	129
e. Menentukan Grafis	130
f. Menentukan Alat yang Digunakan	131
g. Merumuskan Bentuk Fisik	131
3. Penulisan dan Penyuntingan	
a. Membuat Draft	132
b. Melengkapi dan Menyunting	132
c. Melakukan Uji Coba dan Memperbaiki	134
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	<b>138</b>
A. Kesimpulan	138
B. Implikasi	140
C. Saran	141
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>142</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>145</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	<b>193</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model Baker and Schutz .....	19
Gambar 2.2	<i>Hannafin and Peck CAI Design Model</i> .....	24
Gambar 2.3	Model Rowntree .....	28
Gambar 4.1	Contoh Umpan Balik pada Buku Pedoman .....	125
Gambar 4.2	Desain Cover Buku Pedoman .....	126
Gambar 4.3	Desain <i>layout</i> Daftar Isi .....	128
Gambar 4.4	Desain <i>layout</i> Isi Buku .....	129
Gambar 4.5	Desain tabel pada Buku Pedoman .....	129

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Media Video Pembelajaran .....	70
Tabel 2.2	Indikator Media Berbasis Komputer .....	79
Tabel 2.3	Indikator Media Berbasis Jaringan .....	84
Tabel 4.1	Hasil Rekapitulasi Uji Coba Produk .....	130

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> .....	<b>145</b>
Surat Keterangan Penelitian dari Lembaga .....	146
<b>Lampiran 2</b> .....	<b>147</b>
Tabel Garis Besar Isi Media (GBIM) .....	148
Tabel Jabaran Materi (JM) .....	157
Kerangka Naskah .....	164
<b>Lampiran 3</b> .....	<b>166</b>
Tabel Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif .....	167
Lembar Validasi Instrumen .....	170
Instrumen Evaluasi Ahli Materi .....	175
Instrumen Evaluasi Ahli Media .....	179
Instrumen Evaluasi Pengguna .....	184
<b>Lampiran 4</b> .....	<b>189</b>
Tabel Rekapitulasi Uji Coba Ahli Materi dan Ahli Media ..	190
Tabel Rekapitulasi Uji Coba <i>One-to-One</i> .....	191
Tabel Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i> .....	192

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan inti dari kegiatan yang dilakukan di berbagai lembaga pendidikan. Pembelajaran yang berhasil tidak hanya ditunjukkan dengan hasil belajar yang baik, tetapi lebih kepada pembelajaran yang mampu mengubah perilaku siswa, dalam hal ini pembelajaran mampu membuat siswa untuk belajar. Lebih dari itu, banyak faktor pendukung yang mampu menciptakan pembelajaran yang berhasil, seperti penggunaan metode pembelajaran yang tepat, pembelajaran yang memahami karakteristik siswa, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna, dan lain sebagainya. Faktor-faktor tersebut menjadi perhatian bagi Teknologi Pendidikan dalam melayani pembelajaran yang berhasil.

Teknologi Pendidikan, dikutip dari AECT 2004 *“is the study and ethical practice for facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources.”*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Molenda, Michael dan Alan Janusweszki. *Educational Technology*. 2008. (New york: Taylor&Francis Group), hlm.1



Teknologi pendidikan adalah dan menjadi yang utama dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. AECT menyebutkan dalam definisi tersebut, cara yang digunakan teknologi pendidikan dalam menjalankan tugasnya yakni melalui penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan teknologi dan sumber-sumber belajar yang tepat guna. Melalui sumber belajar diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih efektif. Saat ini tersedia banyak sekali sumber-sumber belajar baik sumber belajar *by design* maupun *by utilization* dalam pembelajaran. Sumber-sumber belajar yang sudah ada dan siap untuk dimanfaatkan dan berbagai sumber belajar yang terlebih dahulu perlu dikembangkan. Termasuk di dalamnya yakni media pembelajaran yang menjadi alat atau perantara yang diharapkan mampu memudahkan proses pembelajaran.

Media pembelajaran tidak lepas dari perkembangan teknologi masa kini, karena media pembelajaran dan teknologi merupakan sebuah kesatuan dan dirasa saling mempengaruhi. Keduanya muncul karena adanya kebutuhan, kebutuhan untuk memudahkan belajar dan sebagai perantara. Media adalah perantara dalam proses penyampaian pesan. Dalam pembelajaran pesan tersebut adalah materi atau konten yang akan disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai medium yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran

diharapkan mampu menyajikan pesan dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan variatif.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat mudah dicapai. Keberhasilan proses pembelajaran juga dapat ditentukan dengan pemilihan media yang tepat. Oleh sebab itu, semakin meningkatnya kebutuhan akan penggunaan media juga menyebabkan semakin beragamnya media pembelajaran yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Atas dasar ini, semakin banyak para praktisi pendidikan yang mengembangkan beragam jenis media pembelajaran. Mahasiswa Teknologi Pendidikan khususnya, semakin banyak mengembangkan media pembelajaran untuk dijadikan sebuah penelitian pengembangan.

Semakin beragamnya media pembelajaran yang dikembangkan saat ini, tentunya diharapkan dapat semakin memfasilitasi pembelajaran, baik dalam lembaga Pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Media pembelajaran ini dapat berupa media cetak, media audio, media video, media pembelajaran berbasis komputer dan juga media pembelajaran berbasis jaringan. Media-media pembelajaran tersebut menunjukkan perkembangan media yang semakin kompleks, dan semakin banyak pula yang dapat dihasilkan untuk memfasilitasi proses

pembelajaran. Khususnya media video pembelajaran, pembelajaran berbasis komputer, serta pembelajaran berbasis jaringan.

Mengingat peranan media dalam pembelajaran dirasa sangat penting, oleh sebab itu, kualitas dari media yang akan digunakan juga perlu diperhatikan, begitu pula dengan kriteria-kriteria media yang baik. Kesesuaian media dengan prinsip-prinsip desain pesan, kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, bahkan hingga sistematika penyajian media itu sendiri. Oleh sebab itu, sebuah media perlu dilakukan evaluasi agar media tersebut tepat guna. Hal ini menjadi kesempatan bagi para teknolog pendidikan khususnya mahasiswa teknologi pendidikan untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang tepat guna.

Pengembangan media pembelajaran yang khususnya dilakukan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan berupa media digital yang sudah banyak beredar saat ini. Media tersebut dapat berupa *slide* presentasi, video animasi, multimedia interaktif, *e-learning*, dan sebagainya. Oleh sebab itu, untuk mengetahui kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran dan serta kualitas kelayakan media yang sedang dikembangkan, maka perlu dilakukan evaluasi. Dalam proses pengembangan sebuah media melalui berbagai model pengembangan, tentunya tidak lepas dari tahap evaluasi, sehingga dirasa dibutuhkan sebuah rujukan atau sumber belajar yang tepat. Tahap ini selalu ada dalam setiap model pengembangan produk baik di akhir maupun di

setiap tahap pengembangan. Adanya tahap evaluasi dalam setiap pengembangan media, memungkinkan untuk mendapatkan hasil yang baik dan memenuhi tujuan pengembangan. Oleh sebab itu, evaluasi media perlu dilakukan sesuai prosedur dengan baik dan benar.

Dalam pelaksanaannya, evaluasi media membutuhkan seperangkat instrumen yang nantinya akan digunakan dalam proses menilai tingkat keberhasilan, kelayakan dan keefektifan media dengan tujuan pengembangan media tersebut. Saat ini banyak bentuk instrumen evaluasi media yang digunakan dalam proses evaluasi media. Selain itu media video, pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran berbasis jaringan yang dikembangkan juga semakin banyak. Hal ini menyebabkan adanya kebingungan dan kerancuan untuk memilih instrumen mana yang paling baik dan sesuai untuk digunakan dalam melakukan evaluasi suatu media.

Pada salah satu penelitian yang telah dilakukan oleh salah satu dosen Teknologi Pendidikan UNJ, sudah menghasilkan seperangkat instrumen baku yang dapat digunakan untuk mengevaluasi ketiga jenis media tersebut. Instrumen ini sudah tersedia dan dapat diakses pada tautan <http://survey.web-bali.net>. Namun sangat disayangkan karena instrumen tersebut hanya tersedia secara *Online* dan penyebarannya pun masih sangat terbatas. Belum lagi instrumen tersebut belum dilengkapi dengan bahasan-bahasan seputar media pembelajaran yang

telah dibuat instrumennya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sumber komprehensif yang mencakup pembahasan prosedur pelaksanaan evaluasi media yang baik serta dapat menyajikan instrumen baku evaluasi media, yang dapat dimanfaatkan dalam proses evaluasi suatu media.

Buku pedoman dapat menjadi salah satu alternatif sumber yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai instrumen evaluasi media. Selain itu dapat juga digunakan untuk memandu dan memberikan gambaran proses evaluasi media secara singkat dan menyajikan instrumen baku untuk mengevaluasi suatu media. Buku ini dilengkapi dengan bahasan seputar media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan, hal ini untuk memudahkan pengguna dalam memilih instrumen yang akan digunakan. Kelebihan yang diberikan dari buku pedoman ini antara lain, mudah digunakan dan mampu menyajikan instrumen baku evaluasi media yang memuat tabel-tabel tertentu. Selain itu buku pedoman juga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan penelitian khususnya penelitian evaluasi media, sehingga dapat dijadikan sumber yang dapat memudahkan dalam proses evaluasi media dan juga mengurangi kebingungan dalam memilih instrumen evaluasi suatu media. Pembahasan yang mampu disajikan melalui buku pedoman juga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kriteria media

pembelajaran yang berkualitas baik, prosedur melakukan evaluasi media dan memilih serta menggunakan instrumen evaluasi media.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembang terdorong untuk mengembangkan buku pedoman evaluasi media untuk mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan yang akan atau ingin melakukan evaluasi media khususnya untuk media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran berbasis jaringan. Sehingga akan memudahkan mereka dalam mendapatkan sumber dan memudahkan mereka dalam memilih instrumen yang tepat untuk mengevaluasi ketiga jenis media tersebut.

#### B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat disimpulkan dari penjelasan di atas, yaitu:

1. Bagaimana media pembelajaran dapat memfasilitasi proses pembelajaran?
2. Bagaimana proses mengevaluasi media pembelajaran?
3. Apa saja sumber yang dapat digunakan dalam mengevaluasi media pembelajaran?
4. Apakah ada instrumen baku yang dapat digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran?

5. Apakah diperlukan pengembangan buku pedoman yang dapat membantu mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ dalam mengevaluasi media pembelajaran?
6. Bagaimana prosedur pengembangan buku pedoman evaluasi media pembelajaran yang dapat dijadikan sumber bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ?

### C. Pembatasan Masalah

Keterbatasan masalah yang ditemukan pengembang dalam pengembangan ini, yaitu:

1. Media: Media yang dikembangkan adalah buku pedoman evaluasi media pembelajaran yang dapat dijadikan sumber dalam pemilihan instrumen baku evaluasi media pembelajaran.
2. Topik Bahasan: Media yang dijadikan topik bahasan meliputi, evaluasi media, media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer, dan media pembelajaran berbasis jaringan.
3. Sasaran: Mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang akan atau sedang melakukan evaluasi media pembelajaran.
4. Tempat: Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta



#### D. Rumusan Masalah

Didasarkan pada pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam pengembangan ini yaitu bagaimana mengembangkan buku pedoman evaluasi media pembelajaran (khususnya video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer, dan media pembelajaran berbasis jaringan) untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ.

#### E. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran untuk mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

#### F. Manfaat Pengembangan

##### 1. Praktis

##### a. Mahasiswa

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu mereka dalam mencari sumber dalam melakukan evaluasi media dan memilih instrumen evaluasi media khususnya untuk media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer, dan media pembelajaran berbasis jaringan. Selain itu, hasil pengembangan ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai kajian evaluasi media pembelajaran.

b. Program Studi

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadikan kontribusi bagi Program Studi Teknologi Pendidikan khususnya dalam pedoman standar dalam evaluasi media pembelajaran.

c. Pengembang Media Pembelajaran

Bagi para pengembang media pembelajaran, hasil pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber dalam proses pengembangan dalam mengevaluasi media pembelajaran sedang dikembangkan. Juga mempermudah mereka dalam memilih instrumen evaluasi media pembelajaran yang tepat.

2. Akademik

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber serta bahan studi yang berkaitan dengan evaluasi media pembelajaran khususnya media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer, dan media pembelajaran berbasis jaringan. Selain itu juga diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian yang lebih lanjut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pengembangan Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran**

Menurut Seels dan Richey, pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.<sup>2</sup> Mereka juga berpendapat bahwa pengembangan dapat dimaknai sebagai tindakan menyediakan sesuatu dari tidak tersedia menjadi lebih sesuai, lebih tepat guna dan lebih berdaya guna.<sup>3</sup> Pengembangan dapat dikatakan sebagai suatu *upgrade* suatu sistem, rancangan, desain, menjadi lebih tepat guna baik dari segi tujuan, sasaran, dan lainnya. Namun, dalam pembelajaran pengembangan tidaklah lepas dari teori-teori yang berhubungan dengan desain dan belajar itu sendiri.

Menurut Gay, Mills dan Airasian (2009: 18) dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di

---

<sup>2</sup> Barbara B. Seels dan Rita C. Richey. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasan AECT*. (Jakarta: Washington DC, 1994), hlm.38

<sup>3</sup> *Ibid*, hlm.40

sekolah. Produk-produk ini dikembangkan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan tertentu dengan spesifikasi yang rinci.<sup>4</sup>

Reigeluth (1978) membagi pengembangan instruksional dalam tiga tahapan sebagai berikut:<sup>5</sup>

1. Desain yang bagi seorang pengembang instruksional berfungsi sebagai cetak biru atau *blueprint* bagi ahli bangunan.
2. Produksi yang berarti penggunaan desain untuk membuat program instruksional.
3. Validasi yang merupakan penentuan kualitas atau validitas dari produk akhir.

Secara singkat, Reigeluth menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran merupakan proses pelaksanaan di lapangan dari apa yang sudah diselesaikan dalam desain.<sup>6</sup> Sehingga dapat dikatakan bahwa desain ini merupakan *blueprint* yang masih harus divalidasi, jadi tidak hanya berhenti pada tahap penciptaan produk atau produksi.

---

<sup>4</sup> Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), hlm.263

<sup>5</sup> Atwi Suparman. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm.90.

<sup>6</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 28

Sedangkan menurut Atwi dalam bukunya menyatakan bahwa pengembangan instruksional sama dengan desain instruksional, yaitu suatu proses sistematis mengidentifikasi masalah, mengembangkan strategi dan bahan instruksional, serta mengevaluasi efektivitas dan efisiensinya dalam mencapai tujuan instruksional. Dalam susunan bahasa yang lain, pengembangan instruksional atau desain instruksional adalah proses sistematis dalam mencapai tujuan instruksional secara efektif dan efisien melalui identifikasi masalah, pengembangan strategi dan bahan instruksional, serta pengevaluasian terhadap strategi dan bahan instruksional tersebut untuk menentukan hal-hal yang harus direvisi.<sup>7</sup>

Pengembangan pembelajaran memiliki setidaknya lima kegiatan utama, yakni; (1) analisis keadaan dan kebutuhan peserta didik, (2) merancang seperangkat spesifikasi untuk lingkungan peserta didik yang efektif, efisien dan relevan, (3) mengembangkan semua bahan belajar, (4) pelaksanaan instruksi yang dihasilkan, dan (5) evaluasi formatif dan sumatif sebagai hasil dari pengembangan.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, hlm.91.

<sup>8</sup> Kent L. Gustafson dan Robert M. Branch. *Survey of Instructional Development Models*. (New York: Eric Publication, 2002), hlm.15

Beberapa definisi mengenai pengembangan pembelajaran menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dalam menciptakan suatu pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat dimulai dari menganalisis, merancang dan merencanakan, mengembangkan, melaksanakan hingga dilakukannya penilaian untuk mengetahui keberhasilan dari tiap-tiap proses yang telah dilakukan juga hasil serta dampak dari pembelajaran yang telah dikembangkan.

## **2. Klasifikasi Model Desain Pembelajaran**

Model dapat dikatakan sebagai suatu gambaran pola pikir yang sistematis. Menurut Prawiradilaga, istilah model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran.<sup>9</sup>

Model desain pembelajaran memiliki klasifikasi yang mengelompokkan keseluruhan model-model desain pembelajaran yang ada. Kent dan Robert mengembangkan sebuah taksonomi model berdasarkan karakteristik yang berbeda

---

<sup>9</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, loc. cit., hlm.33

secara umum terdiri atas tiga model yaitu: (1) *classroom-oriented model*, (2) *product-oriented model*, dan (3) *systems-oriented model*.<sup>10</sup>

***Classroom-oriented model*** adalah pengembangan model pembelajaran yang menitikberatkan pada suatu kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk memandu seorang pemelajar bagaimana mengelola dan menciptakan interaksi pembelajaran bahkan motivasi peserta didik dengan tepat. Model *classroom-oriented* ini memiliki ciri-ciri seperti;

1. Relatif banyak komponennya. Komponen tersebut diantaranya analisis peserta didik, rumusan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, sistem penyampaian, penilaian proses belajar dan penilaian pembelajaran,
2. Adanya aspek perbaikan yang tercantum didalamnya. Selain itu model ini sangat memerhatikan peserta didik, ditinjau dari proses belajar, tipe belajar, atau kemampuan prasyarat,
3. Mengisyaratkan ada aspek pengelolaan kelas seperti pengelompokan peserta didik menjadi belajar mandiri, belajar tim, dan sebagainya,

---

<sup>10</sup> Eveline Siregar dan Cecep Kustandi. *Pengembangan Media Presentasi*. (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ, 2015), hlm.58.



4. Mengisyaratkan peran guru atau pemelajar dalam menyampaikan materi dan mengelola kegiatan di kelas,
5. Model ini dapat diterapkan oleh pemelajar sendiri tanpa tim khusus.

***Product-oriented model*** merupakan model yang dikembangkan untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar. Pada umumnya model yang berorientasi pada produk ini melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi.

Model pembelajaran berbasis produk ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya; kejelasan pelaksanaan seluruh kegiatan desain pembelajaran, terkonsentrasi atas produksi bahan ajar tertentu sehingga mudah diikuti setiap langkahnya, dan juga model dan cara kerjanya relatif sederhana tanpa melibatkan komponen sistem. Namun model ini juga memiliki kelemahan yaitu tidak adanya penjelasan secara langsung tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan tidak menjelaskan proses belajar terjadi. Hal ini dikarenakan *product-oriented* model hanya digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu.

Model-model yang tergolong sebagai model yang berorientasi pada produk biasanya ditandai dengan empat asumsi pokok, yaitu:<sup>11</sup>

1. Produk/program pembelajaran sangat diperlukan
2. Produk/program pembelajaran baru memang perlu diproduksi
3. Produk/program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi
4. Produk/program pembelajaran dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dari fasilitator.

Sedangkan **model yang berorientasi sistem** merupakan model desain pembelajaran yang berbasis sistem. Model desain ini dikembangkan berdasarkan teori sistem (*system theory*) atau pendekatan sistem (*system approach*). Model ini dimulai dengan komponen analisis kebutuhan, model ini dilaksanakan secara berurutan, kegiatan pengembangan tidak dapat dilanjutkan kelangkah berikutnya jika langkah sebelumnya belum selesai. Model ini biasanya diawali dengan komponen analisis kebutuhan (*need analysis*). Pengembangan model ini merupakan rangkaian yang menyeluruh untuk menghasilkan rancangan yang bisa

---

<sup>11</sup> Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hlm. 90

membantu proses pembelajaran berlangsung dengan efektif.

Kelebihan dari model ini yaitu;

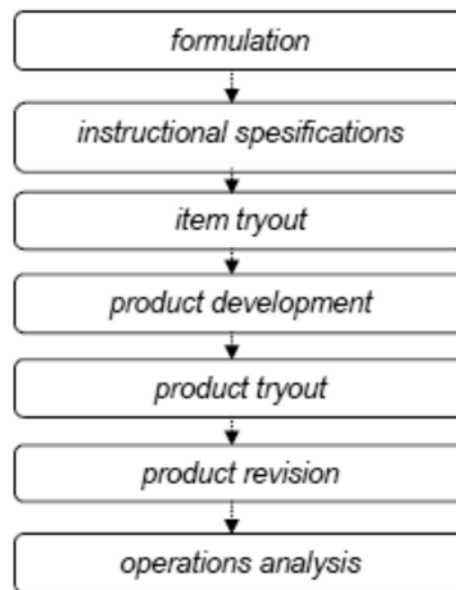
1. Jumlah komponennya relatif banyak maka dengan sendirinya model ini termasuk lengkap,
2. Sering kali diawali dengan komponen analisis kebutuhan, analisis lain terkait dengan pembelajaran seperti lingkungan Sekolah atau pekerjaan,
3. Memisahkan penilaian proses belajar dan penilaian terhadap program pembelajaran,
4. Merupakan prosedur pengembangan karena adanya alur umpan balik (*feedback*) dan komponen revisi,
5. Dapat mencantumkan aspek manajemen pelaksanaan desain pembelajaran itu sendiri seperti pengelolaan SDM dan waktu yang diperlukan untuk seluruh kegiatan desain pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dalam melaksanakan pengembangan buku pedoman ini lebih tepat menggunakan *product-oriented* model. Hal ini dikarenakan pengembangan ini nantinya akan menghasilkan produk berupa bahan ajar yang dapat digunakan sebagai pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran. Adapun beberapa model yang termasuk dalam model pengembangan produk antara lain Model Baker and Schutz, Model Hannafin and Peck dan Model Rowntree.

### 3. Model-model Pengembangan Produk

#### a. Model Baker and Schutz

Baker dan Schutz memperinci proses pengembangan ke dalam tujuh langkah dan masing-masing langkah itu mengandung kegiatan khusus mengenai apa saja yang harus dilakukan.



**Gambar 2.1 Model Pengembangan Baker and Schutz<sup>12</sup>**

Ketujuh langkah dalam model pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Perumusan

Langkah pertama adalah melakukan identifikasi terhadap kebutuhan akan suatu media untuk diproduksi. Hal ini

<sup>12</sup> Robert L. Baker and Schutz et al. *Instructional Product Development* (London: Van Nostrand Reinhold, 1979). hlm.132-159

didasarkan pada tingkat verbalitas pesan, kesesuaian materi belajar (pesan) dan metode yang tepat, petingnya peran materi belajar bagi peserta didik yang sedang, ingin dan akan belajar, kelayakan materi belajar untuk diproduksi, dilihat dari segi biaya, waktu, tenaga, dan ketersediaan bahan.

## 2. Spesifikasi pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan pada langkah kedua antara lain penentuan tujuan instruksional dalam rincian spesifik dan operasional. Hal ini dilakukan dalam upaya memudahkan proses pengembangan produk dan pengukuran hasil belajar.

## 3. Uji coba soal

Tahap uji coba dilakukan dengan menyusun instrumen uji coba soal. Soal tersebut sebaiknya dapat mengungkapkan kesahihan dan keterandalan tingkat respons minimum yang telah ditetapkan pada langkah sebelumnya. Selain itu uji coba ini juga dilakukan agar produk yang akan diproduksi sesuai dengan tujuan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

## 4. Pengembangan produk

Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini, yaitu:. Pertama, siapkanlah materi pelajaran yang kelak betul-betul akan menimbulkan banyak pengalaman baru bagi peserta didik yang belajar.

Kedua, usahakan agar bagian-bagian sajian instruksional dapat disajikan dalam satu rangkaian belajar yang utuh, sehingga sajiannya akan terasa padat, lengkap, singkat, dan jelas.

Ketiga, ciptakan strategi pengembangan produk yang luwes, dengan begitu prosesnya akan menyenangkan dan memungkinkan untuk menampung berbagai saran positif serta dapat diselesaikan dalam waktu singkat.

Keempat, apabila dalam proses pembelajarannya nantinya melibatkan guru, maka usahakan agar perilaku, sikap dan kehadiran guru di sini dapat memperjelas pesan yang disampaikan dan mendukung eksistensi produk dalam setiap proses pembelajaran.

Kelima, apabila produk tersebut dibuat untuk digunakan dalam kelas, maka kembangkanlah produk tersebut sehingga dalam pemanfaatannya akan menimbulkan perilaku guru positif dan selalu mendukung kehadiran produk tersebut di dalam kelas.

Keenam, usahakan agar dapat mengadopsi teknik-teknik sajian yang digunakan dalam "belajar terprogram" dengan cara yang sebaik mungkin.

Ketujuh, usahakan agar produk dapat menimbulkan daya tarik istimewa bagi peserta didik, karena dengan daya tarik ini akan diciptakan suasana belajar yang kondusif.

5. Uji coba produk

Dalam uji coba produk Schultz (1971) menyarankan agar jumlah responden tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit. Data yang diperoleh dari uji coba, perlu disajikan dalam rumusan yang sederhana, singkat, dan mudah dimengerti.

6. Revisi produk

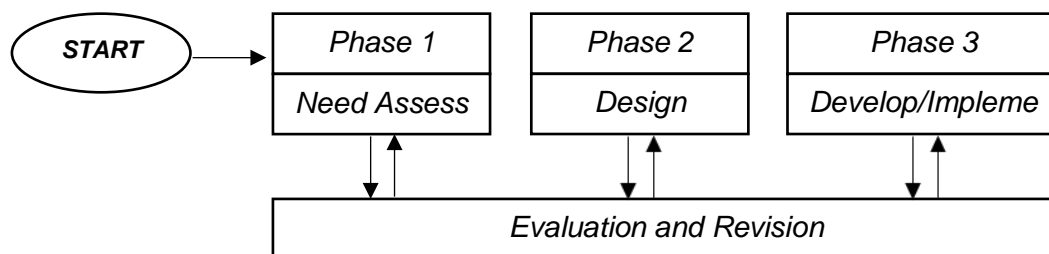
Perbaikan terhadap program contoh dilakukan atas dasar data yang diperoleh dari uji coba dan pengalaman yang didapat.

7. Tahap analisis untuk pemanfaatan

Analisis untuk pemanfaatan program harus dapat menyimpulkan sistem pengembangan produk secara sistematis dan menyeluruh. Apabila produk yang dihasilkan mempunyai mutu yang lebih baik dibanding dengan produk sebelumnya, maka perlu diutarakan kelebihan dan kelemahannya secara jujur.

### b. Model Hannafin and Peck

Model Hannafin dan Peck ialah model desain pengajaran yang terdiri daripada tiga fase yaitu fase Analisis keperluan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi (Hannafin & Peck 1988).<sup>13</sup> Model ini merupakan salah satu model pengembangan yang berorientasi produk, khususnya produk yang berupa pembelajaran berbantuan komputer atau *Computer Assisted Instruction (CAI)*. Hal yang membedakan dengan beberapa model pengembangan lain, pada model Hannafin and Peck ini penilaian dan revisi perlu dilakukan pada setiap fase. Berikut ini adalah bagan yang menunjukkan tiga fase utama dalam model Hannafin dan Peck (1988).



**Gambar 2.2 CAI Design Model oleh Hannafin dan Peck<sup>14</sup>**

<sup>13</sup> Eveline Siregar dan Cecep Kustandi. *Pengembangan Media Presentasi*. (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ, 2015), hlm.64

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm.70



Fase pertama dari model ini adalah analisis kebutuhan. Pada fase ini dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Selain itu, juga dilakukan analisis tujuan dan objektif dari pengembangan media, pengetahuan awal sasaran media, alat dan juga kebermanfaatan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi Hannafin dan Peck (1988) menekankan untuk dilakukan penilaian terhadap hasil analisis kebutuhan sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya.

Fase yang kedua dari model Hannafin dan Peck adalah fase desain. Fase desain meliputi penerjemahan informasi dari hasil analisis kebutuhan yang telah dievaluasi ke dalam bentuk dokumen yang selanjutnya menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Salah satu bentuk dokumen yang dihasilkan dalam fase ini adalah *storyboard* yang berisi urutan aktivitas dalam mengembangkan isi media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dihasilkan dari fase pertama. Dalam tahap ini juga dilakukan evaluasi dan revisi terhadap hasil dari fase desain sebelum melanjutkan ke fase pengembangan dan implementasi.

Pengembangan produk dan implementasinya berada pada fase ketiga dalam model pengembangan ini. Hannafin dan Peck (1988) mengatakan pada fase ini menghasilkan diagram alur diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. *Storyboard* yang telah dievaluasi pada fase sebelumnya menjadi landasan dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil dari penilaian tersebut akan digunakan untuk melakukan revisi terhadap media guna menghasilkan media yang berkualitas dan sesuai.

Model Hannafin dan Peck (1988) menekankan proses penilaian dan revisi harus mengikutsertakan proses-proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase secara berkesinambungan. Penilaian tersebut dilakukan baik formatif maupun sumatif. Penilaian formatif dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan.

### c. Model Rowntree

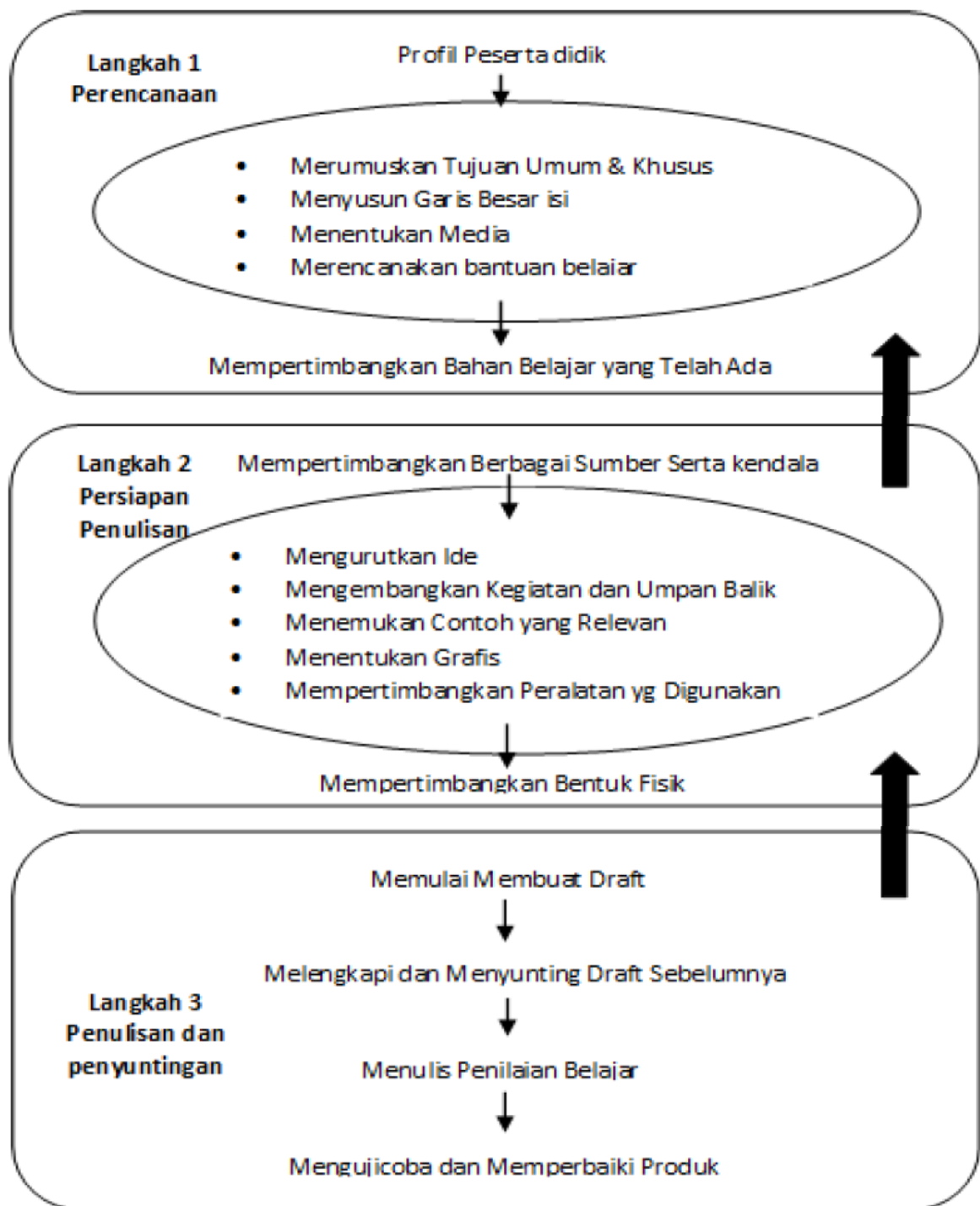
Model Rowntree juga merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang berorientasi pada produk. Model ini sejatinya memang berfokus pada produk yang dihasilkan sehingga model Rowntree ini menyajikan secara terperinci prosedur-prosedur yang harus dilakukan dalam menghasilkan suatu bahan ajar, seperti buku pedoman evaluasi yang akan dikembangkan. Manfaat yang diperoleh dari model desain pembelajaran ini:

1. Kejelasan pelaksanaan seluruh kegiatan desain pembelajaran;
2. Terkonsentrasi atas produksi bahan ajar tertentu sehingga mudah diikuti setiap langkahnya; dan
3. Model dan cara kerja relatif sederhana, tanpa melibatkan komponen (supra) sistem.<sup>15</sup>

Prosedur model pengembangan Rowntree dapat dilihat pada gambar bagan berikut ini:

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, hlm.45



**Bagan 2.3**  
**Model Rowntree<sup>16</sup>**

<sup>16</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2009), hlm.46

Adapun tahapan-tahapan dalam model pengembangan ini, yaitu:<sup>17</sup>

**Tahap 1: Perencanaan**

Tahap ini adalah tahap pertama yang dilakukan dengan melibatkan peserta didik atau sasaran, dalam merumuskan rancangan dasar produk yang akan dikembangkan. Hasil dari tahapan ini yang menjadi dasar dan landasan pengembangan produk tersebut. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, antara lain:

a. Identifikasi profil peserta didik;

Informasi-informasi seputar peserta didik atau pengguna dikumpulkan dan diidentifikasi pada langkah ini, seperti rentang usia, kebutuhan mereka akan media yang dikembangkan, latar belakang pendidikan dan pengetahuan mereka, serta sumber belajar yang dapat mendukung mereka memanfaatkan media yang dikembangkan.

b. Merumuskan tujuan umum dan khusus,

Tujuan pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran terbuka. Tujuan pembelajaran yang akan memberitahu kepada pengguna tentang apa yang akan

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, hlm.67

dipelajari, apa yang mungkin mereka capai dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Tujuan pembelajaran ini meliputi tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus.

c. Menyusun garis besar isi,

Langkah ini merupakan langkah lanjutan setelah tujuan pembelajaran dirumuskan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini membuat *outline* mengenai isi media yang dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan melalui diskusi dengan ahli, lembaga dan pengguna.

d. Menentukan media,

Media yang akan dikembangkan ditentukan berdasarkan karakteristik pengguna. Media yang dikembangkan dapat berupa media cetak, audio-visual, media berbasis komputer, dan lain sebagainya.

e. Rencanakan pendukung belajar,

Pendukung belajar yang ditentukan dapat berupa sumber belajar seperti orang maupun buku yang berhubungan dengan kegiatan belajar yang dapat membantu pengguna mencapai tujuan pembelajaran

- f. Pertimbangkan bahan ajar yang ada.

Dalam mempersiapkan media pembelajaran terbuka, terdapat tiga pilihan utama, yaitu:

*f* Menggunakan media pembelajaran yang sudah ada dengan atau tanpa penambahan media baru.

*f* Mengembangkan media pembelajaran terbuka dengan mengadopsi bahan ajar konvensional seperti buku cetak, video, atau pamflet.

*f* Merencanakan dan mengembangkan media pembelajaran terbuka sendiri.

## Tahap 2: **Persiapan Penulisan**

Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- a. Mempertimbangkan sumber-sumber dan hambatan,

Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini adalah mengidentifikasi berbagai sumber atau orang yang dapat membantu mengembangkan media, seperti ahli materi, ahli media, dan sasaran.

- b. Urutkan ide atau gagasan penulisan,

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat jabaran materi yang akan dikembangkan dan membuat urutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

c. Mengembangkan aktivitas dan umpan balik

Membuat aktivitas dan umpan balik yang akan ada di dalam media yang ingin dikembangkan dilakukan pada tahapan ini, sebab aktivitas dan umpan balik memiliki peranan penting dalam membantu peserta didik dalam belajar dan tahap ini juga membantu meyakinkan peserta didik bahwa mereka memahami materi yang disampaikan.

d. Tentukan contoh-contoh terkait,

Penyajian contoh yang terkait dengan materi yang dikembangkan diharapkan dapat memudahkan pengguna memahami materi.

e. Tentukan grafis,

Grafis yang digunakan dalam produk yang dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik pengguna. Hal ini untuk meningkatkan daya tarik produk yang dikembangkan.

f. Tentukan peralatan yang dibutuhkan,

Pada tahap ini ditentukan peralatan yang akan digunakan dalam proses pengembangan produk.



g. Rumuskan bentuk fisik.

Tahap ini dirumuskan bentuk fisik dari produk yang akan dikembangkan. Pertimbangannya antara lain jenis produk, ukuran produk, dan *finishing* produk.

**Tahap 3: Penulisan dan penyuntingan**

Berdasarkan ide dan gagasan yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya, pada tahap akhir ini hasil itu ditindaklanjuti dengan melakukan langkah-langkah berikut;

a. Mulailah membuat *draft*,

Draf merupakan gambaran kasar mengenai isi produk yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengurutkan dan menuliskan materi sesuai dengan urutan yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya.

b. Melengkapi *draft* dan menyunting,

Setelah *draft* selesai dibuat, kemudian pada tahap ini *draft* tersebut diatur tata letaknya, ditambahkan ilustrasi, aktivitas belajar dan umpan balik yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya.

c. Menulis *assessment* belajar,

*Assessment* belajar ini diperlukan untuk melihat sejauh mana pengguna menguasai materi yang diberikan.

d. Uji coba dan perbaikan bahan belajar.

Tahap terakhir ini dilakukan uji coba dari produk yang dikembangkan, hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kualitas produk tersebut.

Ketiga model yang telah dijabarkan tersebut tentunya tidak sama satu sama lain, meskipun ketiganya sama-sama berorientasi pada produk. Model Hannafin *and* Peck misalnya, model ini akan lebih cocok digunakan untuk mengembangkan pembelajaran berbantuan komputer atau CAI. Selain itu langkah-langkahnya juga cukup memakan waktu karena selalu dilakukan evaluasi dan revisi di setiap fasenya.

Model Baker and Schutz juga memberikan jabaran yang rinci dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran, namun dalam tahap pengembangannya produk sangat terikat erat dengan sistem pembelajaran.

Sedangkan model Rowntree merupakan salah satu model yang benar-benar berfokus pada menghasilkan

produk. Selain itu model ini juga sederhana karena tidak melibatkan komponen (supra) sistem.

Walaupun tiap model memiliki kelebihan masing-masing, model-model tersebut memiliki kesamaan yakni mengandung tiga tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, pengembangan produk dan evaluasi. Beberapa hal yang membedakan antara lain tingkat penggunaan, penggunaan istilah, banyaknya tahapan, serta kelengkapan konsep dan prinsip yang digunakan. Berdasarkan hal ini, pengembangan buku pedoman ini nantinya akan menggunakan tahapan yang terdapat dalam model Rowntree.

## **B. Kajian Buku Pedoman**

### **1. Pengertian Buku Pedoman**

Buku merupakan salah satu media pembelajaran yang paling tua. Sejarah perkembangannya juga menunjukkan perubahan yang sangat signifikan. Mulai dari ukiran di dinding, lembaran kulit, penggunaan kertas, hingga menjadi buku yang berisi lembaran-lembaran kertas yang berisi tulisan dan gambar bahkan memiliki kulit/cover.

Andriese, dkk. (1993) dalam Sitepu menjelaskan definisi buku dengan lebih sederhana “..informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan.”<sup>18</sup> Buku dikatakan sebagai suatu medium yang berisi informasi tercetak

Buku adalah kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain.<sup>19</sup> Sitepu (2012) menjelaskan buku dapat dibedakan dan dikelompokkan berdasarkan isi, pembaca sasaran, tampilan, dan peruntukannya.<sup>20</sup>

Secara singkat disimpulkan bahwa buku adalah medium yang berisi informasi yang disusun secara sistematis, yang dicetak dan diberikan cover. Buku dapat berisi bermacam informasi, namun eksistensi buku tidak lepas dari kepada siapa buku yang dibuat itu ditujukan atau dapat dikatakan sasaran serta tujuan dari buku itu dibuat.

Berdasarkan isinya buku dibedakan menjadi buku fiksi, buku nonfiksi dan buku fiksi ilmu pengetahuan. Buku fiksi diartikan sebagai buku yang sepenuhnya bersumber dari imajinasi penulis dan tidak berisi kebenaran faktual, seperti buku novel. Buku

---

<sup>18</sup> B.P. Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 13.

<sup>19</sup> *Ibid.*

<sup>20</sup> *Ibid.* hlm. 14

nonfiksi adalah buku yang mengandung informasi faktual yang dapat dibuktikan kebenarannya, seperti buku-buku yang berisi ilmu pengetahuan atau teknologi. Sedangkan buku fiksi ilmu pengetahuan hampir sama dengan buku fiksi hanya saja disajikan secara logis berdasarkan ilmu pengetahuan yang ada.

Buku dikelompokkan berdasarkan sasaran pembacanya yaitu buku anak-anak, buku remaja, dan buku orang dewasa. Biasanya isi atau konten buku-buku tersebut disesuaikan dengan karakteristik masing-masing pembaca. Buku anak-anak dengan buku orang dewasa tentu berbeda, anak-anak biasanya lebih menyukai buku yang penuh gambar dan berwarna dengan Bahasa yang lebih sederhana. Sedangkan untuk sasaran orang dewasa isi, Bahasa, dan penyajian bukunya juga disesuaikan dengan karakteristiknya.

Pengelompokan buku dari tampilan fisiknya secara keseluruhan dikategorikan sebagai buku teks, buku bergambar, dan buku gambar. Buku Teks tentunya sebagian besar isi buku berupa teks. Buku bergambar menyajikan konten berupa gambar yang disertai dengan teks penjelasan secara singkat, jenis buku ini dapat dilihat pada buku-buku cerita maupun komik. Sedangkan buku gambar, keseluruhan buku didominasi oleh gambar, karena informasi yang disajikan divisualisasikan dalam bentuk gambar.

Selanjutnya buku dibedakan berdasarkan peruntukannya dilihat dari kepentingan pendidikan yaitu buku pelajaran dan buku bacaan. Buku pelajaran berisi informasi yang dapat dijadikan sumber belajar berdasarkan kurikulum pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Sedangkan buku bacaan adalah buku yang tidak terkait dengan kurikulum pendidikan. Buku bacaan ini dapat berupa buku referensi, ensiklopedia, dan sebagainya.

Berdasarkan dari uraian pengelompokan buku di atas, maka dapat disimpulkan, dilihat dari isinya buku pedoman merupakan buku nonfiksi, karena isinya berupa fakta yang dihimpun dengan tujuan sebagai pedoman dalam pelaksanaan suatu kegiatan. Dalam hal ini, yang dijadikan pedoman dalam buku ini adalah evaluasi media pembelajaran. Berdasarkan pembaca sasaran, yaitu Mahasiswa, buku pedoman ini termasuk ke dalam buku dewasa. Dilihat dari tampilan fisiknya, buku pedoman dikategorikan sebagai buku teks, karena sebagian besar isi buku berupa teks yang dilengkapi dengan grafik atau gambar juga tabel, sedangkan dilihat dari peruntukannya buku pedoman termasuk buku bacaan, karena isinya tidak terkait dengan kurikulum pendidikan. Buku pedoman ini juga dapat dikatakan sebagai buku referensi.

Buku pedoman seperti yang dikemukakan sebelumnya juga memiliki beberapa artian, termasuk kesamaannya dengan beberapa buku referensi lain. *A handbook is a compilation of miscellaneous information in a compact and handy form. It contains data, procedures, principles, including tables, graphs, diagrams and illustrations*<sup>21</sup>. Buku Pedoman merupakan buku yang berisi berbagai macam informasi dalam bentuk yang ringkas dan praktis. Di dalamnya berisi informasi, prosedur, prinsip, termasuk tabel grafik, diagram dan gambar/ilustrasi.

Menurut Anderson, buku pedoman atau yang biasa juga disebut dengan buku manual, termasuk ke dalam media cetak bahan pelatihan yang mempunyai sifat instruksi di dalamnya. Semua buku pedoman itu pasti akan berisi tentang *What to do, How to find out, Why* dan *When it occurs/happens*.<sup>22</sup>

*Handbooks are sometimes called manuals; they serve as guides to a particular subject. Often large amounts of information about a subject are compressed into a single volume. The content and organization of handbooks may vary widely. The basic purpose of handbooks is as ready-reference sources for given*

---

<sup>21</sup> Gurdev Singh. *Information Sources, Services and Systems* (PHI Learning Pvt. Ltd., 2013) hlm.16.

<sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 102

*fields of knowledge*.<sup>23</sup> Buku pedoman menyajikan pedoman untuk topik tertentu, konten dan penyajian buku pedoman biasanya sangat bervariasi, karena tujuan pedoman sebagai sumber referensi yang siap digunakan untuk bidang pengetahuan. Buku pedoman adalah suatu naskah tertulis yang berisi keterangan, petunjuk atau peraturan untuk menjadi pegangan bagi pegawai dalam melaksanakan tugas pekerjaan pada suatu kerja sama.<sup>24</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa buku pedoman pada prinsipnya sama dengan manual, buku panduan, dan buku referensi lainnya. Buku pedoman berisi informasi ringkas yang dapat berupa gambar, tabel, bagan ataupun ilustrasi lainnya, dimana informasi tersebut memberitahu mengenai topik tertentu, bagaimana melakukan sesuatu, serta kapan dan mengapa mengenai topik tersebut.

## 2. Jenis Buku Pedoman

Buku masih menjadi media pembelajaran utama yang digunakan dan masih terus ada. Hal ini yang menjadikan buku memiliki banyak kriteria dan jenisnya. Begitu pula dengan buku pedoman, jenisnya dibagi berdasarkan isi, fungsi, dan tujuan dari buku

---

<sup>23</sup> Ann Riedling. *Reference Skills for the School Library Media Specialist: Tools and Tips, 2<sup>nd</sup> Edition* (Washington: Linworth Publishing, Inc., 2005) hlm. 34.

<sup>24</sup> Sutarto. *Dasar-Dasar Organisasi*. Yogyakarta Gadjah Mada University Press. hlm.267



tersebut. Buku pedoman atau juga disebut dengan buku panduan dibedakan menjadi 3 macam:<sup>25</sup>

1. Buku pedoman atau petunjuk organisasi adalah suatu naskah yang tertulis berisi keterangan-keterangan tentang segala sesuatu yang berkenaan dengan usaha kerja sama yang antara lain memuat tujuan, kedudukan, aktivitas pokok, struktur organisasi, bagan organisasi, rincian aktivitas, rincian tugas, pedoman kerja, hubungan kerja, serta nama, pangkat, jabatan, golongan pangkat, dan alamat para pejabat.
2. Buku pedoman atau petunjuk tata kerja adalah suatu naskah tertulis yang berisi petunjuk-petunjuk tentang tata cara, tata aliran, tata tertib dan syarat-syarat melakukan pekerjaan.
3. Buku pedoman atau petunjuk peraturan adalah suatu naskah tertulis yang berisi himpunan peraturan-peraturan baik dari pihak penguasa maupun yang ditetapkan oleh pucuk pimpinan organisasi yang bersangkutan yang harus dilaksanakan dalam menyelenggarakan usaha bersama.

Buku pedoman yang akan dikembangkan, berdasarkan uraian tersebut, merupakan jenis buku pedoman tata kerja. Hal ini

---

<sup>25</sup> Sutarto. *Dasar-Dasar Organisasi*. (Yogyakarta Gadjah Mada University Press) hlm.268

karena buku pedoman yang akan dikembangkan nantinya akan berisi syarat-syarat melakukan suatu pekerjaan yaitu mengevaluasi media pembelajaran. Selain itu karena buku pedoman ini nantinya akan berupa buku referensi dan buku yang dapat digunakan oleh kalangan umum, mahasiswa maupun evaluator media, buku ini akan dikemas secara informatif dan dilengkapi dengan ilustrasi untuk memudahkan pemahaman dan sebagai daya tarik buku.

### 3. Karakteristik Buku Pedoman

Smaldino mengelompokkan media berdasarkan lingkungan belajar yaitu Media Tradisional dan Media Digital.<sup>26</sup> Buku pedoman ini berdasarkan pengelompokan media oleh Smaldino masuk ke dalam kategori media tradisional dengan jenis *instructional material/display*. Jenis media ini berupa media cetak/bahan cetak dengan tingkat fleksibilitas dan probabilitas yang baik dan menjadi salah satu media yang masih digunakan hingga saat ini.

Buku pedoman sebagai salah satu bahan cetak juga harus memenuhi syarat-syarat untuk menjadi buku pedoman yang baik, yaitu:<sup>27</sup>

- a. Jelas (materi yang disampaikan harus jelas tujuannya),

---

<sup>26</sup> Sharon E. Smaldino, et. al. *Instructional Technology and Media for Learning*. (New York: Pearson Prentice Hall, 2008). hlm.7

<sup>27</sup> Sutarto. *Op. Cit.* hlm.270

- b. Mudah (praktis, dan mudah dibawa ke mana-mana),
- c. Ringkas (isi materi harus ringkas dan mudah dimengerti),
- d. Lengkap (isi materi sesuai dengan tahapan-tahapannya dan disertai dengan ilustrasi dan contoh gambar yang sesuai dengan materi)
- e. *Up-to-date* (informasi harus sesuai dengan perkembangan yang ada)

#### 4. Prinsip Dasar Rancangan Buku

Buku pedoman secara fisik merupakan sebuah media cetak, sama halnya dengan buku teks kebanyakan. Sebagaimana dalam merancang dan mengembangkan buku terdapat prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan untuk dapat menghasilkan rancangan buku yang baik. Menurut Sitepu terdapat 7 prinsip rancangan buku yang baik, yaitu (1) ukuran buku, (2) tata letak, (3) ukuran huruf dan spasi, (4) menentukan huruf, (5) spasi dan struktur, (6) diagram dan ilustrasi dan (7) anatomi buku.<sup>28</sup>

##### a. Ukuran Buku

Bagi sebagian orang, ukuran buku menjadi pertimbangan pertama saat mereka ingin menggunakan sebuah buku. Oleh sebab itu ukuran buku menjadi acuan dan direncanakan

---

<sup>28</sup> B.P. Sitepu. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012) hlm. 127

terlebih dahulu mengingat unsur-unsur lainnya bergantung pada ukuran buku. Ukuran buku yang sesuai ditentukan oleh beberapa faktor antara lain kepraktisan penggunaan, jenis informasi yang disampaikan, sasaran pembaca, kesukaan pembaca, biaya produksi dan pemasaran, ukuran kertas yang standar dan efisiensi penggunaan bahan produksi.<sup>29</sup>

Berdasarkan pertimbangan faktor-faktor tersebut, ukuran yang digunakan dalam pengembangan buku pedoman ini adalah B5. Pertimbangan pertama adalah memilih ukuran kertas yang standar, hal ini untuk menekan efisiensi penggunaan kertas serta biaya produksi. Kedua adalah jenis informasi utama yang ingin disajikan di dalam buku berbentuk tabel, sehingga jika ukuran yang dipilih lebih kecil dikhawatirkan tabel tidak dapat dipahami dengan baik. Namun jika ukuran yang dipilih lebih besar, buku ini nantinya dirasa kurang praktis. Jika dilihat dari sasaran pembaca, mahasiswa diharapkan akan lebih mudah membaca dan memahami informasi yang disajikan, karena sebagian besar dari mereka tidak membaca buku secara keseluruhan, tetapi berfokus pada apa yang mereka butuhkan.

---

<sup>29</sup> *Ibid.*, hlm. 128-129

b. Tata Letak

Ukuran buku yang sesuai diharapkan dapat menyajikan konten dengan tampilan yang informatif. Sifat informatif dalam buku dapat memudahkan pembaca untuk melihat keseluruhan isi buku dan mendukung berbagai situasi belajar. Tata letak penyajian isi buku ini menyesuaikan dengan ukuran buku yang telah dipilih. Misalnya apakah buku tersebut akan dibuat dalam satu atau dua kolom, penempatan dan tampilan bab, sub bab dan ilustrasi yang konsisten juga penempatan nomor halaman. Tata letak yang konsisten akan memudahkan pembaca menemukan informasi yang mereka butuhkan.

Buku pedoman ini dibuat dalam satu kolom seperti buku pada umumnya, supaya informasi yang disajikan terbaca dengan baik dan sesuai dengan ukuran buku yang telah dipilih. Rata kanan-kiri (*justify*) untuk tampilan teks digunakan untuk menciptakan tampilan yang rapi. Penempatan judul, bab, sub bab pada bagian kiri buku untuk menciptakan konsistensi dan kemudahan bagi pembaca. Sedangkan nomor halaman diletakkan di bagian atas untuk memudahkan pencarian.

c. Ukuran huruf dan spasi

Tata letak buku yang baik sangat ditentukan dengan tampilan teks yang sesuai. Dengan memperhatikan ukuran huruf dan spasi akan menciptakan tampilan buku yang baik. Ukuran huruf yang lazim digunakan dalam buku adalah 10, 11, dan 12 point.<sup>30</sup> Ukuran dan kerapatan huruf atau keseluruhan teks sangat mempengaruhi penyajian informasi. Semakin kecil huruf dan semakin rapat teks akan menyulitkan pembaca mencari dan memahami isi buku tersebut. Oleh karena itu dalam memilih ukuran huruf perlu diperhatikan seberapa banyak kata yang dapat disajikan dalam satu baris, juga mempertimbangkan keseimbangan antara spasi kata dan spasi baris.

d. Jenis Huruf

Sama halnya dengan ukuran huruf, jenis huruf yang digunakan sangat mempengaruhi tingkat kemudahan membaca dan mencari informasi dalam buku. Berdasarkan bentuknya jenis huruf ini dibagi menjadi dua yaitu *serif* dan *sans-serif*. Pemilihan antara kedua jenis huruf ini dengan memperhatikan bagaimana tampilan huruf dalam keseluruhan teks, karena tiap jenis huruf terkadang berbeda ukuran dan

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hlm. 136.

spasi meskipun dalam ukuran standar yang sama. Dalam buku pedoman ini jenis dan ukuran huruf yang digunakan adalah Calibri, 11pt.

e. Spasi dan Struktur

Spasi memberikan peran penting dalam memperjelas struktur isi buku sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami isi teks secara sistematis. Penggunaan spasi yang konsisten akan membantu pembaca memahami struktur gagasan dalam teks, menentukan bagian yang diperlukan dan mempercepat laku membaca.<sup>31</sup> Teks menjadi bagian yang utama di dalam buku pedoman ini, sehingga spasi antar kata dan spasi antar baris harus dibuat konsisten dan serapi mungkin.

f. Ilustrasi

Keberadaan gambar dan ilustrasi dalam buku selain sebagai daya tarik, juga sebagai penjelas bagi informasi yang dirasa akan lebih mudah bila disajikan dalam bentuk gambar/ilustrasi. Namun penggunaan gambar/ilustrasi juga perlu dipertimbangkan. Pertimbangannya antara lain, gambar/ilustrasi sebagai penjelas atau hanya sebatas hiasan yang sifatnya dekoratif, perlunya disajikan ilustrasi sebagai penjelas informasi tertentu, ketajaman gambar dan

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, hlm. 142.

kemudahan gambar untuk dipahami pembaca. Sitepu menyebutkan fungsi ilustrasi<sup>32</sup>, yaitu: menarik perhatian, membuat konsep lebih konkret, menghindarkan istilah teknis, menjelaskan konsep visual, dan menjelaskan konsep spasial. Selain itu penggunaan warna dan ilustrasi dalam buku juga berfungsi untuk memberikan makna juga sebagai estetika untuk memberikan daya tarik dan menimbulkan motivasi.

#### g. Anatomi Buku

Anatomi buku adalah unsur-unsur atau bagian-bagian pokok yang secara fisik terdapat dalam sebuah buku. Meskipun tiap jenis buku memiliki anatomi yang berbeda, namun secara fisik setiap buku memiliki unsur-unsur pokok yang sama, yaitu kulit (*cover*) dan isi buku.<sup>33</sup>

x Bagian kulit buku termasuk *cover* depan, punggung buku dan *cover* belakang.

x Isi buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu; (1) Bagian depan buku yang di dalamnya terdapat kata pengantar, daftar isi, daftar tabel. (2) Bagian teks buku berisi bahasan tiap bab, dan (3) Bagian belakang buku termasuk daftar pustaka.

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, hlm. 151.

<sup>33</sup> *Ibid.*, hlm. 160-162.



Masing-masing unsur yang terdapat dalam rancangan buku tersebut tidak lepas dari pengaruh karakteristik sasaran dan jenis isi buku yang dilihat dari disiplin ilmunya. Selain itu, tiap unsur juga berkaitan antar satu dengan yang lain, terlebih Bahasa yang nantinya akan digunakan dalam menyajikan konten pada buku pedoman. Sistematika penyajian buku juga harus dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan buku yang sistematis namun tetap memiliki daya tarik.

## **5. Sistematika Penyajian Buku Pedoman Evaluasi**

Pada dasarnya tiap media cetak memiliki sistematika penyajian yang hampir sama, namun karena jenisnya berbeda, terdapat sedikit perbedaan. Sistematika penyajian sebuah buku berisi komponen-komponen yang ada di dalamnya. Sebelumnya telah dijelaskan mengenai anatomi sebuah buku yang terdiri dari 2 bagian yaitu kulit buku dan isi buku, maka pada sistematika penyajian buku berfokus pada komponen yang ada pada bagian isi buku, yaitu bagian depan, bagian teks dan bagian belakang buku.

Pada buku teks menurut Sitepu, komponen yang terdapat di dalam bagian isi buku terdiri dari:<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, hlm. 161.

a. Bagian depan buku

Bagian depan (*preliminaries*) berisi; halaman judul separuh, halaman kosong, halaman judul utama, halaman hak cipta/halaman katalog, halaman daftar isi dan halaman kata pengantar.

b. Bagian teks buku

Bagian teks memuat informasi materi yang berisi bahasan pada tiap bab.

c. Bagian belakang buku

Sedangkan bagian belakang buku berisi; Glosarium dan indeks bila diperlukan dan halaman daftar pustaka.

Sedangkan bila mengacu pada Buku Pedoman Program Perusahaan Pemula Berbasis Teknologi Perguruan Tinggi yang diterbitkan oleh Ristekdikti, komponen yang ada di dalamnya meliputi<sup>35</sup>:

**Bagian depan buku**

- i. Halaman hak cipta
- ii. Kata Pengantar
- iii. Daftar Isi
- iv. Daftar Istilah

---

<sup>35</sup> *Buku Pedoman Program Perusahaan Pemula Berbasis Teknologi Perguruan Tinggi*. (Jakarta: Ristekdikti, 2017)

**Bagian teks buku**

- v. Bahasan tiap Bab/Isi Buku Pedoman

Selain itu, komponen yang terdapat pada Buku Pedoman Penilaian Mandiri Pelaksanaan Reformasi Birokrasi yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi juga berbeda<sup>36</sup>, yaitu:

**Bagian depan buku**

- i. Halaman judul
- ii. Daftar Isi
- iii. Daftar tabel dan gambar

**Bagian teks buku (bahasan tiap bab)**

- iv. Pendahuluan
- v. Langkah Umum PMPRB
- vi. Langkah-langkah teknis Penilaian

**Bagian belakang buku**

- vii. Penutup

---

<sup>36</sup> *Buku Pedoman Penilaian Mandiri Pelaksanaan Reformasi Birokrasi*. (Jakarta: Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi, 2012)

Berdasarkan sistematika sajian tiap komponen dari hasil analisis di atas, maka dalam pengembangan buku pedoman evaluasi media pembelajaran ini akan memiliki sistematika penyajian sebagai berikut:

#### **Bagian depan buku**

- i. Halaman judul
- ii. Kata Pengantar
- iii. Daftar Isi
- iv. Daftar Tabel

#### **Bagian teks buku (pembahasan)**

- 1. Pendahuluan
- 2. ...
- 7. Prosedur Pelaksanaan Evaluasi Media
- 8. Pengembangan Instrumen Evaluasi Media

#### **Bagian belakang buku**

Daftar Pustaka

### **9. Prinsip Desain Pesan**

Buku merupakan medium pembawa pesan, karena buku berisi informasi yang berupa teks dan gambar. Hal ini yang menjadi alasan mengapa suatu media pembelajaran termasuk buku pedoman perlu memperhatikan prinsip desain pesan. Berbagai

informasi yang disajikan di dalam buku pedoman haruslah sesuai dengan kaidah desain pesan. Desain pesan dapat membuat informasi menjadi lebih tepat sasaran dan mudah dipahami, termasuk juga dengan teks dan gambarnya. Informasi yang ada di dalam buku harus dirancang sedemikian rupa agar buku tersebut dapat berguna dan mampu memberikan perspektif yang benar.

Menurut Smaldino terdapat 2 aspek dalam perancangan visual, yaitu unsur-unsur visual (gambar, diagram, grafik) dan unsur-unsur teks (huruf dan angka).<sup>37</sup> Adapun unsur-unsur tersebut yakni;

a. Unsur-unsur Visual

**Pengaturan.** Pada dasarnya keseluruhan informasi yang ada berupa informasi acak yang didapat dari berbagai sumber. Unsur penempatan menjelaskan bahwa tata letak suatu pesan harus dilakukan dengan baik, hal ini akan berpengaruh pada penggunaan buku oleh pengguna. Tujuannya adalah menciptakan konsistensi terhadap pesan yang disajikan. Konsistensi ini mampu membuat pesan dan visual yang akan disampaikan lebih mudah untuk dibaca. Misanya seperti tata

---

<sup>37</sup> Heinich, Molenda, Russell, Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning*. (New Jersey: Prentice Hall, 1996) hlm. 78

letak yang rapi, penggunaan jenis dan ukuran huruf, juga skema warna visual yang tidak terlalu banyak. Selain itu dengan dilakukan tata letak dan penempatan yang baik antar unsur akan membuat suatu visual memiliki hubungan visual satu sama lain. Bentuk-bentuk juga dapat digunakan dalam visual untuk menciptakan kesatuan yang akrab bagi pembaca, tentunya dengan memperhatikan pola yang menarik dan memfokuskan perhatian dengan usaha yang sesedikit mungkin.

**Keseimbangan.** Unsur ini menunjukkan bahwa keseluruhan informasi dan visual saling berhubungan satu sama lain. Keseimbangan mampu membuat tampilan visual menjadi lebih dinamis, rapi dan lebih menarik, tentunya dengan tetap memperhatikan unsur konsistensi antar unsur.

**Warna.** Warna menjadi salah satu hal yang paling banyak dipertimbangkan. Warna dapat menentukan suatu tampilan visual itu baik atau buruk. Selain itu keharmonisan warna yang digunakan juga perlu diperhatikan dalam merancang suatu pesan. Unsur ini berkaitan erat dengan ilustrasi maupun pemilihan gambar yang akan digunakan, karena selain dapat membuat tampilan visual menjadi lebih menarik dan lebih

hidup, warna juga menunjukkan estetika yang membuat daya Tarik dan mampu memotivasi pembaca.

**Legibilitas atau Kemudahan dibaca.** Sebuah visual tidak bisa dipahami kalau seluruh pembaca bisa melihat kata-kata dan gambar. Kemudahan untuk dibaca bisa diperbaiki dengan meningkatkan ukuran, jenis dan warna huruf. Selain itu jarak antar kata, antar kalimat dan antar paragraf juga menentukan tingkat kemudahan pembacaan suatu visual.

**Menarik.** Visual tidak akan memiliki pengaruh terhadap pembaca kecuali visual itu menarik dan mempertahankan perhatian pembacanya. Tentunya yang membuat menarik adalah penggunaan dan penempatan semua unsur yang baik dan sesuai. Menarik tidak hanya mengenai gambar yang bagus dan tampilan yang indah, tetapi juga pesan yang disampaikan, karena setiap unsur merupakan pendukung untuk membuat pesan yang sedang dirancang dapat sampai kepada pembaca dengan tepat.

b. Unsur-unsur Teks

Teks menjadi unsur utama yang biasanya disajikan dalam buku. Hal ini menjadi alasan banyak buku terlihat sulit untuk dibaca dan kurang peminatnya. Oleh karena itu, sasaran dari

desain pesan yang dikembangkan biasanya dijadikan acuan dalam memilih unsur-unsur teks yang akan digunakan. Beberapa unsur yang terdapat dalam teks antara lain;

**Gaya.** Jenis huruf mampu membuat seseorang senang untuk membaca suatu informasi. Jenis huruf dalam desain pesan biasanya disesuaikan dengan sasaran pembaca.

**Ukuran.** Ukuran huruf yang digunakan dalam membuat desain pesan biasanya disesuaikan dengan ukuran mediumnya, sehingga tampilan visual yang dihasilkan terlihat dinamis dan sesuai. **Spasi.** Unsur teks ini juga turut andil dalam menentukan tingkat kemudahan dibaca pada suatu desain pesan. Tampilan visual yang terlalu renggang atau terlalu rapat akan sangat mengganggu pembaca.

Unsur-unsur tersebut bukanlah unsur utama yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan dalam pengembangan suatu bahan maupun media pembelajaran. Unsur lainnya yaitu Bahasa. Penggunaan Bahasa pada desain pesan harus tepat sasaran, hal ini untuk mengurangi kesalahpahaman atas apa yang sedang dibaca. Menurut Sitepu, sebagai alat komunikasi bahasa dapat memudahkan atau menyulitkan peserta didik mempelajari bahan pelajaran yang disampaikan. Komponen-komponen yang termasuk ke dalam unsur



Bahasa, yakni (a) kemampuan berbahasa peserta didik, (b) kaidah bahasa, (c) pilihan kata, (d) gaya Bahasa, dan (e) keterbacaan.<sup>38</sup>

Pada dasarnya keseluruhan unsur tersebut berguna untuk menciptakan buku ataupun media pembelajaran yang tepat sasaran, dan mudah digunakan. Unsur-unsur tersebut harus diperhatikan dan dipertimbangkan dalam setiap pengembangan media pembelajaran, karena unsur-unsur tersebut memegang peran dalam kualitas media yang dikembangkan.

### **C. Kajian Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Pada hakikatnya media adalah saluran komunikasi. Media menjadi perantara dan menjadi penyampai pesan dalam proses komunikasi. Robert Heinich mengartikan media sebagai saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima.<sup>39</sup>

*Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan batasan terhadap media, yaitu media

---

<sup>38</sup> B.P. Sitepu. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012) hlm. 108

<sup>39</sup> Heinich, Molenda, Russell, Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning*. (New Jersey: Prentice Hall, 1996) hlm. 7

merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di lain pihak, Sadiman berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>40</sup>

Beberapa pengertian media berdasarkan para ahli tersebut dapat dilihat kesamaan, yaitu semua berpendapat bahwa media adalah perantara. Media membawa informasi yang disebut pesan dan media menghubungkan dua subjek yakni pengirim dan penerima. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa media bertujuan untuk memfasilitasi proses komunikasi. Proses komunikasi selalu terjadi dalam setiap aspek, termasuk dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran informasi yang dibawa oleh media adalah materi atau bahan ajar, dan subjeknya adalah guru dan peserta didik.

Media dianggap sebagai media pembelajaran ketika media itu membawa pesan yang berisi tujuan pembelajaran. Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Miarso (1989) menyatakan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat

---

<sup>40</sup> Arief S Sadiman, *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011) hlm. 6

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Kesamaan kedua pengertian tersebut adalah media berperan sebagai perangsang dalam proses belajar. Keduanya beranggapan bahwa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media yang mampu membuat peserta didik belajar. Melihat keberadaan media dalam pembelajaran tentunya tidak akan lepas dari tujuan media tersebut digunakan. Penggunaan media tidak hanya terbatas untuk menunjang proses belajar, tetapi juga memenuhi tujuan pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran selalu melihat kepada tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dari yang diungkapkan oleh para pakar di atas mengandung beberapa fungsi umum, yaitu:

- a. Media pembelajaran merupakan sarana dalam menciptakan pembelajaran efektif. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berpusat pada hasil belajar peserta didik yang meningkat, namun lebih kepada bagaimana peserta didik dapat memahami konten yang disajikan melalui media dengan tepat, dan mampu mereka konstruksi kembali.

- b. Media pembelajaran dapat mempersingkat proses belajar, artinya penerapan media dalam pembelajaran mampu menyajikan suatu konten belajar dengan lebih efisien. Selain itu karena konten belajar yang sudah diadaptasi dengan media akan membuat peserta didik lebih mudah dan lebih cepat menangkap tujuan dan bahan ajar.
- c. Keberadaan media dalam pembelajaran berfungsi juga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Hal ini karena media pembelajaran memungkinkan peserta didik dalam memahami suatu konten pembelajaran dengan lebih kompleks dan real. Media pembelajaran saat ini mampu menyajikan hampir segala konten pembelajaran dengan mudah dan cepat.
- d. Berdasarkan teori kerucut pengalaman Edgar Dale, media pembelajaran mampu meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir. Tergantung bagaimana pemanfaatan media dan sasarannya. Hal ini dilakukan sehingga media pembelajaran dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Sedangkan Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang

besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.<sup>41</sup>

Dari beberapa fungsi media pembelajaran yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran pada dasarnya sebagai sarana dalam meningkatkan motivasi dalam belajar, sarana penyampaian informasi yang lebih kompleks dan sebagai informasi itu sendiri. Media pembelajaran masa kini tidak hanya sebatas menyajikan informasi namun dapat memberikan instruksi mengenai apa, bagaimana, kapan mengenai informasi yang harus dipelajari. Selain itu yang lebih menarik, bahwa media mampu mengatasi sifat verbalitas pesan, dimana media pembelajaran tidak hanya dapat menyajikan kata dan tulisan, tetapi juga gambar, animasi, juga video saat bersamaan.

### **3. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang berperan sebagai pembawa materi ajar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan variatif.

---

<sup>41</sup> J. E. Kemp dan O.K. Dayton, *Planning and Producing Instructional Media*. (New York: Harper and Row, 1985) hlm. 28.

Tentunya semua media sama baik, tergantung pemilihan media itu sendiri. Semua media tidak sama, ada yang hanya menampilkan teks saja, gambar-gambar visual, suara, bahkan saat ini ada media yang dapat menyajikan semuanya. Namun kembali lagi kepada media mana yang lebih tepat untuk digunakan dalam pembelajaran yang sedang dirancang. Smaldino mengelompokkan media berdasarkan lingkungan belajar yaitu Media Tradisional dan Media Digital.<sup>42</sup> Berikut dijelaskan lebih lanjut;

1. **Media tradisional** berupa media yang dapat dan biasanya digunakan di dalam kelas tanpa bantuan komputer.
  - a. *Instructional material and display*, jenis media ini biasanya disajikan dalam bentuk cetak maupun yang ditampilkan di dalam kelas, seperti modul pembelajaran, *mock-up*, buku, *flip chart* dan sebagainya. Yang termasuk dalam media ini yaitu: (a) pusat belajar (*learning center*), (b) modul pembelajaran; (c) media manipulatif, (d) bahan cetak, (e) *free and inexpensive*, dan (f) *display surface*.
  - b. Visual, terdiri dari (a) visual non proyeksi: gambar diam, gambar, *chart*, grafik, poster; (b) visual proyeksi merupakan semua media yang ditampilkan dalam layar; (c)

---

<sup>42</sup> Sharon E. Smaldino, et. al. *Op. Cit.* Hal. 7

kamera dokumen; (d) *overhead projection* (OHP); (e) *slides*; (f) gambar digital (*digital image*) merupakan media penyimpanan untuk gambar dalam bentuk digital, seperti CD-ROM, CD foto, DVD-ROM, kamera digital, dan pemindai digital; serta (g) proyeksi gambar digital (*digital image projection*), yaitu gambar digital yang ditunjukkan menggunakan monitor komputer atau proyeksi data, contohnya LCD data *projector*

- c. Audio, terdiri dari dua format, yaitu (a) Audio Digital seperti CD, dan *flashdrive* yang biasanya disimpan dalam format mp3 dan WAV. Audio digital saat ini sudah semakin mudah diakses baik secara *streaming*, *download* maupun *podcast*. (b) Audio Analog biasanya berupa *audiotape* seperti kaset-kaset pita.
- d. Video dapat berupa film dokumenter, animasi, dramatisasi seperti video-video pada umumnya. Video terdiri dari video digital, seperti DVD dan Youtube, dan video analog.

- 2. **Media digital** berupa media yang pemanfaatannya menggunakan komputer sebagai perantara penyampai pesan.
  - a. Komputer dan Multimedia. Komputer dalam pembelajaran berfungsi sebagai (a) Sebagai objek pembelajaran, yaitu

ketika peserta didik belajar mengenai komputer; (b) Sebagai alat, yaitu komputer merupakan alat membantu guru dan peserta didik; (c) Sebagai perangkat pembelajaran, yaitu membantu peserta didik belajar keterampilan khusus melalui Pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instruction/CAI*); dan (d) Mengajak berpikir logis peserta didik.

- b. Pendidikan Jarak Jauh merupakan proses pembelajaran di mana guru dan peserta didik berpisah secara fisik dan bergantung pada media yang menghubungkan keduanya. Dalam pendidikan jarak jauh pemanfaatan media sangat dibutuhkan, karena media adalah satu-satunya saluran yang menghubungkan keduanya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- c. Belajar Online merupakan kegiatan belajar yang menggunakan komputer dan koneksi internet untuk mencari, mendapatkan materi ajar. Belajar *online* juga memungkinkan untuk diterapkan dalam pendidikan jarak jauh, karena internet mendukung hal ini, hanya saja dengan belajar *online* komunikasi yang berlangsung akan lebih baik karena sifatnya dua arah. Selain itu dengan menggunakan internet dan komputer bersamaan juga



memungkinkan semakin banyak materi dan semakin beragamnya media untuk digunakan.

Beragamnya media yang ada saat ini mungkin guru untuk dapat menciptakan desain pembelajaran yang lebih baik. Tentunya dengan memperhatikan dan mempertimbangkan dalam pemilihan media yang tepat untuk dapat digunakan di dalam kelas. Untuk itu guru juga harus tahu bagaimana media yang baik dan berkualitas sebelum menggunakannya di dalam kelas. Setiap media tentunya punya kelebihan dan kekurangan. Tinggal bagaimana guru memilih mana media yang baik dan tepat digunakan dalam pembelajaran.

#### **4. Media Video Pembelajaran**

Video menjadi salah satu media yang mampu menyajikan gambar dan suara secara bersamaan. Gambar bergerak yang disajikan oleh video sebagai salah satu media audio-visual menjadi kelebihan tersendiri. Menurut Amir Hamzah (1985) alat audio-visual adalah alat-alat yang audibel atau dapat didengar dan alat-alat yang visibel atau dapat terlihat.<sup>43</sup> Media video termasuk ke dalam media audio-visual, karena media video mampu

---

<sup>43</sup> Amir H. Sulaiman, *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan* (Jakarta: Era Media, 1985), hlm. 12

menyajikan informasi yang sifatnya audibel dan didukung oleh informasi visibel berupa gambar yang bergerak.

Heinich (1996), mendefinisikan video sebagai salah satu media yang berisi gambar gerak yang memiliki sifat khusus dalam memanipulasi waktu dan tempat.<sup>44</sup> Sifat khusus dari media video ini karena dengan pemanfaatan media video pembelajaran memungkinkan suatu informasi untuk diputar kembali. Kemampuan lain dari video adalah melukiskan gambar hidup dan suara sehingga memberikan daya tarik sendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.<sup>45</sup>

Media video adalah program pembelajaran yang secara fisik dikemas dalam lempengan atau piringan CD (*Compact Disc*) disajikan dengan menggunakan VCD *player* (*Video Compact Disc*) serta televisi monitor.<sup>46</sup> Namun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memungkinkan suatu program video untuk tidak hanya dikemas dalam bentuk lempengan CD,

---

<sup>44</sup> Robert Heinich, et al, *Instructional media and technologies for learning*, (New Jersey: Merrill Prentice Hall, 1996), hal 203

<sup>45</sup> Cecep Kustandi, dkk. *Media Pembelajaran, Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 73

<sup>46</sup> Suharto Lasmono, *Pemanfaatan Program Televisi / Video* (Jakarta: Pustekkom, 1999), hal. 20

tetapi dapat didistribusikan dalam bentuk *softcopy* atau diunggah ke dalam sebuah *website* agar dapat digunakan secara universal.

Secara umum dapat disimpulkan media video pembelajaran merupakan sebuah media audio visual yang dirancang secara sistematis dengan tujuan pembelajaran dengan menyajikan pesan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar, dengan harapan peserta didik mampu mencerna materi pembelajaran secara lebih mudah dan menarik.

### **Kriteria Media Video Pembelajaran**

Penjabaran mengenai media video pembelajaran memuat beberapa karakteristik media video itu sendiri. Perencanaan yang baik dalam mengembangkan media video akan berdampak pada proses komunikasi dan pembelajaran yang lebih efektif. Adapun untuk memenuhi karakteristik media video pembelajaran tersebut, maka suatu media video harus memenuhi kriteria sebagai berikut:<sup>47</sup>

#### **a. Konten**

Indikator ini termasuk ke dalam aspek isi program di mana didalamnya dibahas mengenai tujuan, konsep dan informasi

---

<sup>47</sup> Rich Feller, *The Guidelines for the Preparation and Evaluation of Video Career Media*, (Fort Collins: Colorado State University, 1992), hal. 1-5

yang digambarkan dalam video. Hal ini yang mengarahkan langsung dampak video bagi pengguna. Secara spesifik indikator ini menilai apa yang dapat dipelajari dari video (konten) dan desain pembelajaran (proses).

1. Tampilan awal program. Tujuan dari video harus jelas dan dapat dipahami langsung oleh pengguna pada saat mereka melihat video. Penyajian eksplisit maupun implisit tujuan pada awal video membantu pengguna mempersiapkan diri untuk selanjutnya terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan efektivitas dari video sebagai pemotivasi belajar.
2. Judul yang terintegrasi. Judul program video harus mencerminkan konten dan tujuan dengan akurat, namun karakteristik pengguna juga tidak boleh dikesampingkan.
3. Konten yang disajikan relevan. Sistematika penyajian program harus terstruktur dengan baik, termasuk kejelasan isi dan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam video.
4. Keakuratan dan kecukupan konsep dan informasi. Konsep harus disajikan dan digambarkan dalam video dengan cara yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman pengguna.

5. Merangsang respons aktif pengguna. Video harus memotivasi pengguna terhadap respons perilaku yang tepat dengan kegiatan tindak lanjut maupun hal yang memicu keterlibatan aktif untuk pembelajaran yang optimal.

#### **b. Pertimbangan Produksi**

Bagian ini membahas aspek teknis media sebagaimana keterlibatan teknis hasil produksi video sebagai alat pembelajaran yang efektif. Kriteria khusus dimaksudkan untuk mengidentifikasi karakteristik yang mungkin mempengaruhi kualitas teknis.

1. *Credits*. Informasi-informasi pendukung harus muncul dalam kredit guna membantu pengguna mengidentifikasi sudut pandang dan menilai reliabilitas informasi yang ditampilkan.
2. Kualitas gambar. Bagian visual dari video harus dilihat dari aspek ketajaman, kejelasan, keakuratan warna, kontras, dan keseimbangan warna. Tampilan visual ini harus bebas dari karakteristik yang dapat mendistraksi pesan dan dampak dari video.
3. Kualitas suara. Bagian suara harus dilihat dari segi kejelasan, volume, kecepatan, music yang digunakan

serta narasi dalam video. Suara harus menggunakan dialek yang sesuai dan dinamis juga harus memiliki fitur yang berbeda antara satu suara dengan suara yang lain. Suara dan tampilan gambarnya juga harus pas dan sesuai. Musik dan efek suara harus berkontribusi pada makna informasi dalam video. Suara juga harus bebas dari *noise* yang dapat berdampak pada informasi yang disampaikan.

4. Durasi. Durasi video harus ideal dan seimbang dengan konten, penonton, pertimbangan teknis dan nilai hiburan dan estetika.
5. Kemasan. Kemasan harus dirancang untuk menjamin keamanan video dan mampu menarik perhatian pengguna.

### **c. Panduan Pengguna**

Panduan pengguna merupakan bagian penting dari paket pembelajaran. Ini merupakan dokumen referensi dan sumber informasi untuk memandu pengguna memilih dan menggunakan video secara efektif. Panduan pengguna juga harus menyediakan instruksi dan saran yang dapat membantu penggunaan video dengan efektif. Panduan pengguna ini seperti kredit, tujuan, sasaran pengguna, sinopsis video,

termasuk bahan diskusi, kegiatan, dan sumber yang dapat digunakan sebagai penunjang pemanfaatan video.

**d. Tampilan program yang bebas bias**

Video harus melampaui totemisme dan peran stereotip konvensional dan menyajikan contoh nyata dan sesuai dengan keadaan. Seperti konten video yang tidak bias pada jenis kelamin dan usia, bebas bias SARA, dan bebas bias dari nilai-nilai dan tujuan-tujuan yang sifatnya diluar konteks pembelajaran.

Kriteria tersebut dapat disimpulkan menjadi beberapa indikator seperti disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2.1** Indikator Media Video Pembelajaran

No.	Kriteria	Indikator
<b>ASPEK MEDIA</b>		
1	Tampilan program	Memiliki <i>opening</i> yang menarik perhatian
		Memiliki alur cerita yang mudah dipahami
		Memiliki daya tarik yang baik
2	Kualitas gambar atau visual	Memiliki tampilan visual yang jelas dan sesuai dengan materi
		Memiliki animasi yang baik
		Memiliki tampilan <i>layout</i> yang sesuai dengan <i>setting</i> program

3	<i>Caption</i>	Ukuran huruf yang dipilih sesuai
		Warna huruf kontras dengan latar sehingga mudah dilihat
4	Kualitas suara	Menggunakan pilihan musik atau <i>backsound</i> yang tepat
		Memiliki narasi yang mudah dimengerti
		Pengucapan narasi oleh narator jelas untuk didengar
5	Pemain	Presenter mampu menarik perhatian dalam membawakan program
		Pemain dalam program berpenampilan baik
7	Bahasa	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami
8	Waktu	Memiliki durasi program yang ideal
<b>ASPEK PEMBELAJARAN</b>		
9	Isi program	Isi program sesuai dengan teori belajar tertentu
		Isi program sesuai dengan karakteristik pengguna
10	Strategi penyampaian	Strategi penyampaian program sesuai dengan karakteristik pengguna
		Pemilihan strategi penyampiannya tepat
		Urutan materi yang disajikan tepat
		Memiliki alur cerita yang dapat mendorong berpikir kritis
		Memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata



ASPEK ISI		
11	Konten atau informasi	Menyajikan informasi yang akurat
		Menyajikan informasi yang benar dan sesuai konsep
		Memiliki kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku
		Memiliki tingkat kedalaman materi yang baik
12	Tujuan Pembelajaran	Isi program sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Kejelasan tujuan pembelajaran yang ditampilkan
13	Contoh	Contoh yang disajikan sesuai dengan materi program
14	Referensi	Memiliki referensi yang memadai

## 5. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Perkembangan IPTEK mempengaruhi pembelajaran menjadi lebih baik. Kehadiran berbagai media baru memungkinkan pembelajaran yang lebih mudah dan terfasilitasi dengan baik. Begitu pula dengan hadirnya komputer dalam pembelajaran, penerapannya mampu memberikan dampak bagi pembelajaran dengan kelebihan-kelebihannya.

Sanderes (1985) berpendapat, komputer adalah sistem elektronik yang memiliki kemampuan memanipulasi data dengan cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan agar secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya,

dan menghasilkan output di bawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi program (*OS/Operating System*) yang tersimpan di dalam penyimpanannya (*stored program*).

Blissmer (1985) berpendapat, komputer adalah suatu alat elektronik yang memiliki kemampuan melakukan beberapa tugas seperti menerima input, memproses input, menyimpan perintah-perintah dan menyediakan output dalam bentuk informasi.

Dari kedua pendapat ahli mengenai definisi komputer dapat disimpulkan bahwa komputer adalah sistem elektronik yang memiliki kemampuan mengolah informasi. Dalam hal ini komputer dikatakan sebagai suatu sistem karena komputer tidak hanya satu alat tunggal, tetapi terdiri dari beberapa bagian yang saling terintegrasi, karena tiap bagian menjalankan fungsinya masing-masing, baik sebagai input, output dan proses.

Istilah komputer mencakup semua lingkungan dimana komputer sebagai bagian integral atau yang tidak terpisahkan.<sup>48</sup> Istilah ini menyebutkan tentang *microcomputer* yang saling terhubung bersamaan dengan sumber belajar lainnya, juga terhubung dengan komputer dan alat yang lain termasuk sumber-sumber pendukung lainnya. Faktor yang paling mendasar dari

---

<sup>48</sup> Tjerd II. ElyPlomp dan Tjeerd, dan Donald P. Ely. 1996. *International Encyclopedia of Educational Technology*. (Oxford: Elsevier Science Ltd.) hlm. 402

definisi adalah pengguna berinteraksi dengan komputer secara sengaja dalam artian bahwa mereka memang perlu menggunakan komputer tersebut dan tidak menggunakan komputer hanya sebagai alat. Komputer tidak dapat dikatakan sebagai alat atau satu unit yang berdiri sendiri, hal ini mengingat penggunaan atau pengintegrasian komputer dengan media lain, seperti sumber-sumber informasi dan juga teknologi komunikasi.

Sedangkan dalam pembelajaran komputer merujuk pada pemanfaatan komputer sebagai medium/mediator pada suatu sistem informasi, komunikasi dan bahan pembelajaran yang terjadi dan berhubungan dengan pembelajaran.<sup>49</sup> Selain itu pemanfaatan komputer dalam pembelajaran juga membangun pengalaman dalam memfasilitasi belajar dan pembelajaran, termasuk interaksi dan komunikasi yang menyebabkan belajar.

### **Kriteria Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Media pembelajaran berbasis komputer tidak hanya sebatas sebagai media dalam proses pembelajaran. Lebih dari itu, media ini terkadang menggantikan peran pembelajar sebagai sumber belajar. Melihat peran media pembelajaran yang cukup penting, menjadi sebuah kewajiban dan keharusan dalam

---

<sup>49</sup> *Ibid.*,

mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer yang baik. Reeves dan Harmon menyebutkan ulasan tentang isu pedagogis yang berkaitan dengan pembelajaran dan menunjukkan aspek pedagogis dan aspek tampilan sebagai aspek yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan multimedia atau media pembelajaran berbasis komputer.<sup>50</sup> Aspek tampilan berkaitan dengan antar muka media termasuk penggunaan grafis, audio dan video. Aspek pedagogis berkaitan dengan pembelajaran dan teori desain pembelajaran. Berikut dijelaskan kriteria media pembelajaran berbasis komputer yang baik berdasarkan aspek-aspeknya.

### **(1) Aspek Media**

Media pembelajaran sebagaimana media yang lain harus baik secara teknis dan tampilan. Faktor perancangan tampilan meliputi interaktifitas, navigasi dan umpan balik. Mengingat media pembelajaran berbasis komputer berkonsep pada belajar mandiri, ada baiknya media pembelajaran memiliki sifat portabilitas yaitu dapat diterapkan dalam berbagai lingkungan belajar yang memanfaatkan komputer. Selain itu perlu dilengkapi dengan petunjuk atau panduan penggunaan secara lengkap dan rinci.

---

<sup>50</sup> Gregor Kennedy, Tom Petrovie dan Mike Keppell, *The Development of multimedia Evaluation Criteria and a Program of Evaluation for Computer Aided Learning*, (Australia: ASCILITE, 1998) hal. 409

Mengingat media pembelajaran berbasis komputer nantinya akan digunakan secara mandiri, aspek *usability* haruslah memenuhi standar pengguna. Hal ini mengharuskan media pembelajaran tersebut dapat digunakan dan dioperasikan dengan mudah tanpa bantuan banyak pihak. Interaktifitas dalam media juga harus ada, karena media pembelajaran berbasis komputer diharapkan mampu memberikan komunikasi dua arah antara media dengan pengguna dan adanya timbal balik yang diperlukan. Interaktifitas dalam pembelajaran terdiri dari bentuk aktivitas yang terjadi antara media dengan pemelajar, serta kemampuan media menyesuaikan dengan pembelajaran agar interaksi tersebut lebih bermakna. Oleh sebab itu, sangat penting untuk merancang bentuk interaktifitas yang bermakna sebanyak mungkin ke dalam program pembelajaran.

Bentuk navigasi yang dibutuhkan didasarkan pada kemampuan pemelajar, kegunaan alat bantu navigasi yang sudah menjadi bagian dari program *authoring* dan tautan atau *link* yang mampu menghubungkan keseluruhan komponen program. Faktor dasar yang dapat menentukan keefektifan umpan balik adalah jenis dan frekuensi umpan balik yang diberikan dan juga antara umpan balik program dengan instruksi atau respon dari pengguna.

Selain itu media pembelajaran berbasis komputer selalu dilengkapi dengan multimedia, seperti terdapat gambar, audio, animasi dan grafis pendukung. Desain tampilan juga merupakan faktor penting sehingga harus mampu menyajikan informasi yang merangsang dan menimbulkan motivasi serta membantu pengguna dalam mempertahankan dan mengingat kembali informasi tersebut. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam merancang suatu media berbasis komputer termasuk: (1) *memory load*, yaitu jumlah *icon*, tombol atau komponen visual, (2) persepsi, jenis dan ukuran huruf yang digunakan untuk menciptakan keterbacaan yang paling baik, (3) perhatian, bagaimana perhatian pengguna terhadap informasi yang relevan, bila terdapat banyak informasi dalam satu tampilan.

## **(2) Aspek Pedagogis**

Media pembelajaran berbasis komputer dikembangkan untuk dapat memenuhi suatu tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu aspek pembelajaran tidak akan pernah terlepas dari desain pembelajaran. Sama halnya dengan media pembelajaran berbasis komputer, media tersebut harus mampu menyajikan bahan belajar yang tepat dan semudah mungkin untuk dipelajari oleh pengguna dengan memberikan tampilan yang menarik dan interaktif. Konten yang disajikan melalui media pembelajaran

berbasis komputer juga harus akurat dan sesuai dengan standar kurikulum. Selain itu karena media ini menyajikan komunikasi 2 arah perlu terdapat evaluasi dalam program untuk membantu dalam mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran oleh pengguna. Terakhir yaitu kemampuan media dalam mempengaruhi pengguna, termasuk kesesuaian format media dan daya tarik yang diberikan.

Elemen inti yang penting dalam semua *setting* pembelajaran adalah motivasi dan struktur program, yang mendefinisikan sifat instruksional dari sebuah lingkungan informasi. Struktur program ini merupakan bagaimana sebuah media berbasis komputer dirancang untuk dapat memudahkan pengguna memanfaatkan media tersebut sesuai keinginan mereka. Selain itu dalam media pembelajaran berbasis komputer elemen penting lainnya adalah kendali pengguna, dimana dalam perancangan pembelajaran interaktif memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan pengalaman belajar dengan kebutuhan belajar mereka. Jumlah dan jenis kendali bergantung pada karakteristik pengguna (umur dan kemampuan kognitif), isi dan sifat tugas belajar.

**Tabel 2.2** Indikator Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No.	Kriteria	Indikator
ASPEK MEDIA		
1	Technical quality	Memiliki portabilitas yang baik
		Mudah dalam proses instalasi
		Lancar dan mudah dioperasikan
		Didukung dengan dokumentasi yang memadai
2	Usability	Memiliki bentuk navigasi yang konsisten
3	Elemen media tekstual dan visual	Memiliki tingkat keterbacaan yang baik
		Memiliki tampilan yang selaras
		Didukung oleh kualitas visual yang baik
4	Elemen media audio	Memiliki narasi yang jelas dan mudah dipahami
		Didukung oleh <i>background dan sound effect</i> yang sesuai
5	Interaktifitas	Memiliki interaktifitas dan respons yang baik
		Didukung oleh bantuan yang memadai
ASPEK PEDAGOGIS		
6	Pembelajaran	Visual dan deskripsi yang saling mendukung
		Terdapat penekanan pembelajaran yang jelas
		Didukung oleh evaluasi yang tepat dan sesuai dengan pengguna



7	Standar isi	Didukung oleh informasi, gambar dan contoh yang benar dan akurat
		Sesuai dengan kurikulum yang berlaku
		Terdapat tujuan pembelajaran yang sesuai dan eksplisit
8	Minat Pengguna	Memiliki format penyajian program yang baik
		Memiliki tampilan program yang menarik dan mampu memberikan daya tarik

## 6. Media Pembelajaran Berbasis Jaringan

Penggunaan jaringan komputer (baik secara lokal maupun berbasis internet) sudah diterapkan hampir di seluruh tahapan kegiatan pembelajaran di sekolah. Kehadirannya memberikan pilihan baru untuk meningkatkan dan mengubah kesempatan dan hasil belajar. Selain itu penggunaannya juga untuk memperluas kesempatan terhadap keahlian dan sumber-sumber belajar, untuk meningkatkan interaksi peserta didik dan kerja sama di dalam maupun antar kelas, dan untuk menyampaikan program dan mata pelajaran. Paradigma baru pun muncul seiring perkembangan komputer jaringan yang dapat meningkatkan bentuk tradisional dari *face-to-face* dan *distance education* dan menciptakan sebuah interaksi baru dalam pembelajaran, seperti *e-learning*.

Marc J. Rosenberg, menyebut e-Learning sebagai “*the use of Internet technologies to deliver a broad array of solutions that enhance knowledge and performance*”.<sup>51</sup> *E-learning* dalam artian ini menggunakan teknologi internet untuk menyampaikan seperangkat solusi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan kinerja. Pada dasarnya, *e-learning* menggunakan komputer dan internet untuk dapat terhubung dengan sumber belajar.

Pendapat lain mengatakan bahwa *e-learning* adalah penggunaan teknologi digital berupa CD-ROM, Internet, atau Intranet untuk menunjang atau menyampaikan sebagian atau seluruh bahan belajar untuk satu satuan bahan belajar tertentu.<sup>52</sup>

Dalam berbagai jenis pembelajaran berbasis jaringan, pada dasarnya tidak lepas dari peran dan keberadaan komputer, hanya saja pada pembelajaran ini dibantu dengan internet maupun intranet dalam artian proses pembelajarannya dapat berlangsung secara *online* maupun *offline*. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran jenis ini seperti *website* untuk *online learning*, berbagai sosial media seperti *facebook*, juga berbagai platform pembelajaran berbasis jaringan yang lain.

---

<sup>51</sup> Robin Mason dan Frank Rennie, *E-Learning*, terjemahan (Yogyakarta: Baca, 2010), h. xii.

<sup>52</sup> Ruth Colvin Clark dan Richard E. Mayer, *E-Learning and Science of Instruction* (San Francisco, 2008), h.10.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga memberikan pilihan-pilihan media baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan melalui *smartphone*.

### **Kriteria Media Berbasis Jaringan**

Sebelum merancang belajar berbasis jaringan sebaiknya pahami dulu karakteristiknya, agar upaya pengembangan menghasilkan produk yang berkualitas. Media pembelajaran berbasis jaringan khususnya yang bersifat *online*, perlu dibuat sebaik mungkin untuk memudahkan pemelajar untuk dapat belajar secara mandiri. Oleh sebab itu diperlukan kriteria tertentu untuk dapat menciptakan media pembelajaran berbasis jaringan yang baik.<sup>53</sup>

#### **1. Aspek desain dan tata letak *website***

Aspek ini merujuk pada tingkat kegunaan halaman web, grafis, multimedia dan standar aksesibilitas dalam halaman web.

- a. Kemudahan dan Kejelasan Tampilan
- b. Kemudahan dan kejelasan navigasi.
- c. Penggunaan gambar dan multimedia

---

<sup>53</sup> Ron Owston dan Dennis York, *Evaluation of Blended Learning Courses in the Faculty of Liberal Arts and Professional Studies and the Faculty of Health* (Institute for Research on Learning Technology, 2012) hlm. 23-25.

## 2. Aspek desain pembelajaran dan penyampaian konten

Dasar dari pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis jaringan, tentu karena adanya kebutuhan. Aspek ini merujuk pada analisis kebutuhan belajar dan pendekatan sistemik dalam mengembangkan *online learning*. Hal ini perlu diperhatikan karena media ini nantinya yang akan mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada pemelajar melalui penggunaan berbagai metode pembelajaran, yang dapat memenuhi berbagai gaya, strategi dan preferensi belajar.

- a. Format *blended learning*, struktur *website* dan tujuan pembelajaran
- b. Informasi pelajaran dan komponen *website* (disesuaikan dengan platform yang digunakan)
- c. Strategi pembelajaran dan penyajian multimedia

## 3. Aspek komunikasi, interaksi dan kolaborasi

Aspek ini menunjukkan bagaimana desain web, tugas-tugas, dan teknologi secara efektif mampu menjembatani antara pemelajar, pembelajar dan konten.

- a. Interaksi
- b. Diskusi
- c. Tugas kelompok

#### 4. Aspek dukungan dan sumber-sumber

Merujuk pada program/platform, akademis, maupun teknis yang juga tersedia bagi pemelajar. Selama proses pembelajaran berlangsung, hambatan-hambatan mungkin saja muncul bagi pemelajar, dengan disediakannya dukungan terhadap platform yang digunakan, diharapkan akan lebih memudahkan pemelajar untuk memberikan pengaduan mengenai masalah yang mereka alami.

Kriteria dan indikator media pembelajaran berbasis jaringan yang baik dapat disimpulkan seperti pada table berikut ini.

**Tabel 2.3** Indikator Media Pembelajaran Berbasis Jaringan

No.	Aspek	Indikator
1	Pembelajaran	Kejelasan rumusan tujuan
2		Kelengkapan penjelasan singkat pada pendahuluan
3		Memiliki kemampuan penyampaian motivasi yang baik
4		Kesesuaian tugas/latihan dengan tujuan pembelajaran
5		Kejelasan kesimpulan/rangkuman
6		Kelengkapan penyajian evaluasi
7		Kesesuaian metode yang digunakan
8		Kesesuaian dengan karakteristik sasaran
9		Keruntunan materi

10		Kecukupan waktu penggunaan media
11	Kurikulum/Materi	Relevansi materi
12		Kedalaman materi
13		Keakuratan materi
14		Kejelasan uraian materi
15		Kesesuaian contoh
16		Kesesuaian materi dengan kemampuan pengguna
17		Kesesuaian latihan dengan materi
18		Kelengkapan komponen pembelajaran
19		Kecukupan materi
20		Kemutakhiran materi
21		Kecukupan acuan/referensi
22	Tampilan	Ketepatan tata letak
23		Keserasian warna
24		Kualitas grafis
25		Kualitas keterbacaan teks
26		Keharmonisan warna
27		Relevansi grafis
28		Kemudahan navigasi
29		Kesesuaian warna
30		Keserasian warna
31		Daya dukung grafis
32	Kompatibilitas program	Terdapat petunjuk belajar
33		Kemudahan akses komponen dan navigasi
34		Kapasitas loading
35		Kapasitas tools
36		Kemudahan pencarian

37		Fitur yang berfungsi dengan baik
38		Ketersediaan hyperlinks
39		Miscellaneous
40		Ketersediaan fitur <i>question, search, feedback, chat</i> dan forum
41		Kecepatan unggah dan unduh konten
42	Bahasa dan Komunikasi	Kebenaran EYD
43		Kejelasan redaksi
44		Ketepatan contoh dan non contoh
45		Tingkat komunikatif yang baik
46		Kesesuaian gaya Bahasa
47		keterbacaan

## D. Kajian Evaluasi Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Evaluasi

Menurut Depdiknas (2002:3) Evaluasi merupakan suatu proses sistematis dalam mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasikan informasi yang umumnya diperoleh melalui pengukuran atau mengetahui tingkat keberhasilan dan efisiensi suatu program pendidikan. Evaluasi dilaksanakan untuk menguji objek/kegiatan dengan kriteria tertentu untuk pembuatan keputusan.

Wirawan dalam bukunya mendefinisikan evaluasi sebagai riset untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan informasi yang bermanfaat mengenai objek evaluasi, menilainya

dengan membandingkannya dengan indikator evaluasi dan hasilnya dipergunakan untuk mengambil keputusan mengenai objek evaluasi.<sup>54</sup>

Alkin (1990, dalam Wirawan, 2012) mengungkapkan “*The term evaluation refer to the activity of systematically collecting, analyzing and reporting information that can be used to change attitudes or to improve the operation of a project or program. The word systematic stipulates that the evaluation must be planned.*”<sup>55</sup> Lebih ringkas evaluasi menurut Alkin merupakan kegiatan sistematis yang direncanakan untuk menentukan maupun meningkatkan sesuatu. Kegiatan dalam evaluasi menurut pendapat Alkin meliputi, mengumpulkan data-data, menganalisis data yang sudah didapat dan melaporkannya dalam bentuk informasi yang akan digunakan untuk menentukan suatu keputusan.

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan.<sup>56</sup> Sedangkan lebih singkat Arikunto (2013) mengartikan Evaluasi sebagai kegiatan

---

<sup>54</sup> Wirawan, *Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi* (Jakarta: Rajawali Pres, 2012), hlm. 7

<sup>55</sup> *Ibid.*,

<sup>56</sup> Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 2



pengumpulan data atau informasi, untuk dibandingkan dengan kriteria, kemudian diambil kesimpulan.<sup>57</sup>

Keseluruhan definisi evaluasi yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut dilihat terdapat kesamaan. Kesimpulan yang dapat ditarik yaitu evaluasi merupakan suatu kegiatan sistematis, kegiatan ini meliputi mengumpulkan informasi, menganalisis dan menyajikan informasi, terhadap objek evaluasi yang dibandingkan dengan indikator tertentu, sehingga didapat informasi yang dapat digunakan untuk menentukan keputusan. Keputusan ini merupakan hasil dari evaluasi.

## **2. Tujuan Evaluasi Media**

Pada umumnya evaluasi media pembelajaran bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas suatu media, menilai kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran dan dampaknya pada sasaran atau pengguna media pembelajaran tersebut. Selain itu, evaluasi media pembelajaran juga memiliki tujuan lain, sebagai berikut;<sup>58</sup>

- a. Menentukan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

---

<sup>57</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 36.

<sup>58</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sucipto, hal.

- b. Menentukan perbaikan atau peningkatan media pembelajaran yang digunakan.
- c. Menetapkan *cost-effective* media yang digunakan, dilihat dari hasil belajar siswa.
- d. Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas.
- e. Menentukan ketepatan isi pelajaran yang disajikan dengan media tersebut.
- f. Menilai kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
- g. Mengetahui bahwa media pembelajaran tersebut benar-benar memberi dampak terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan.
- h. Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran.

### 3. Kriteria Evaluasi Media

Media pembelajaran yang memiliki kualitas baik diharapkan dapat meningkatkan belajar siswa baik hasil, minat maupun peningkatan dari segala aspek pembelajaran. Walker dan Hess memberikan kriteria dalam mengevaluasi kualitas media pembelajaran, yaitu:<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> *Ibid.*,

**a. Kualitas isi dan tujuan**

- x Ketepatan,
- x Kepentingan,
- x Kelengkapan,
- x Keseimbangan,
- x Minat atau perhatian,
- x Keadilan,
- x Kesesuaian dengan situasi siswa.

**b. Kualitas pembelajaran**

- x Memberikan kesempatan belajar,
- x Memberikan bantuan untuk belajar,
- x Kualitas memotivasi,
- x Fleksibilitas pembelajarannya,
- x Hubungan dengan program pembelajaran lainnya,
- x Kualitas sosial interaksi pembelajarannya,
- x Kualitas tes dan penilaiannya,
- x Dapat memberi dampak bagi siswa,
- x Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

**c. Kualitas teknis**

- x Keterbacaan,
- x Mudah digunakan,
- x Kualitas tampilan atau tayangan,

- x Kualitas penanganan jawaban,
- x Kualitas pengelolaan programnya,
- x Kualitas pendokumentasiannya.

Ketiga kualitas yang disebutkan oleh Walker dan Hess merupakan tiga kriteria yang pada umumnya terdapat dalam media pembelajaran. Kualitas isi dan tujuan penting untuk dinilai karena media tersebut membawa suatu pesan pembelajaran atau materi belajar dengan tujuan tertentu. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang dimaksudkan ada dan dinilai kesesuaiannya dengan media. Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran dalam artian umum media yang digunakan dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu kualitas pembelajaran perlu dinilai untuk mengetahui kesiapan dan kelayakan media untuk diterapkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran memang tidak selalu menjadi peran utama, namun keberadaannya perlu memiliki kualitas yang baik karena media membawa pesan pembelajaran. Yang ketiga yakni kualitas teknis, penilaian terhadap sifat teknis serta tampilan suatu media pembelajaran perlu dilakukan, karena sebaik dan semutakhir apa pun materi yang dibawa oleh media pembelajaran, kalau

penyampiannya tidak sesuai, tidak akan dapat diterima dengan baik oleh penggunanya.

#### **4. Jenis Evaluasi**

Evaluasi khususnya untuk media dilakukan dengan uji coba produk. Uji coba produk ini termasuk dalam kategori evaluasi formatif di mana kegiatan evaluasi atau uji coba dilakukan untuk melihat kelayakan suatu media yang sedang dikembangkan.

Secara singkat Evaluasi Formatif merupakan evaluasi yang dilakukan saat program masih berlangsung, sedangkan Evaluasi Sumatif dilakukan pada akhir program atau setelah program selesai dilaksanakan. Pada kedua definisi ini dapat dilihat bahwa model evaluasi ini menunjuk pada kapan evaluasi tersebut dilaksanakan dengan melihat tujuan dari evaluasi itu sendiri.

Evaluasi Formatif bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh program yang dirancang dapat berlangsung dan mengidentifikasi hambatannya.<sup>60</sup> Berdasarkan hal ini evaluasi formatif yang dilakukan pada saat pelaksanaan program dapat mengetahui kelemahan program, sehingga dapat diprediksi hal

---

<sup>60</sup> *Ibid.*, hlm. 42

yang akan dilakukan untuk memperbaikinya agar tujuan program dapat tercapai dengan baik.

Berbeda dengan evaluasi formatif, evaluasi sumatif dilakukan saat program telah selesai dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk menentukan apakah program tersebut layak untuk dilaksanakan kembali, tentunya dengan pertimbangan-pertimbangan yang ada dari evaluasi formatif. Selain itu, evaluasi ini juga dilakukan untuk melihat hasil dan dampak dari pelaksanaan program, ketercapaian tujuan program dan hal-hal lainnya.

## **5. Tahap Evaluasi Formatif**

Buku pedoman ini nantinya akan berisi pedoman termasuk di dalamnya instrumen evaluasi atau uji coba suatu produk khususnya media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan. Oleh sebab itu, perlu diketahui dengan benar, penggunaan instrumen dengan tepat pada tiap tahapan evaluasi atau uji coba media yang sedang dikembangkan. Menurut Martin Tessmer (1996) dalam buku *Planning and Conducting Formative Evaluation* yang diterjemahkan oleh Uwes Chaeruman,

menyebutkan sedikitnya ada empat bentuk atau tahapan yang dilakukan dalam evaluasi formatif, yaitu:<sup>61</sup>

a. Review Ahli (*Experts Review*)

Di luar pengembangan instruksional, review oleh ahli bidang studi tertentu sangat penting. Hal ini untuk mengetahui sejauh mana ketepatan media atau produk yang baru saja dikembangkan. Review yang dilakukan oleh ahli khususnya ketepatan isi atau materi produk instruksional dan ahli desain fisik atau media lain.

b. Evaluasi Satu-satu (*One-to-One Evaluation*)

Evaluasi ini dilakukan antara pengembang instruksional dengan dua atau tiga peserta didik secara individual. Peserta didik yang dipilih dengan kriteria tertentu dan sesuai dengan populasi sasaran. Peserta didik yang dipilih biasanya memiliki kemampuan rata-rata, di atas rata-rata dan di bawah rata-rata.

c. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Evaluasi ini merupakan evaluasi lanjutan setelah dilakukannya revisi terhadap uji *one-to-one*. Kelompok kecil peserta didik ini harus representatif untuk mewakili populasi sasaran yang

---

<sup>61</sup> Martin Tessmer, *Planning and Conducting Formative Evaluation* (Penerjemah Uwes Chaeruman, Jakarta, 2007)

sebenarnya. Di antara mereka tidak termasuk tiga orang peserta didik yang telah ikut dalam evaluasi satu-satu.

d. Uji Lapangan (*Field Test*)

Setelah dilakukan revisi terhadap evaluasi yang dilakukan pada kelompok kecil, produk pembelajaran diujicobakan kembali di lapangan sebagai tahap akhir evaluasi formatif. Hasilnya nanti digunakan untuk mengetahui kekurangan produk pembelajaran saat digunakan pada kondisi sebenarnya produk tersebut diterapkan.

Tiap-tiap tahapan yang dilakukan dalam melaksanakan evaluasi formatif atau uji coba produk suatu media, memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan. Prosedur pelaksanaan uji coba pada tiap tahapan disebutkan sebagai berikut.<sup>62</sup>

**1. Prosedur Pelaksanaan Evaluasi Satu-satu**

Tahap ini dilakukan dengan memilih dua atau tiga orang responden atau pengguna media, dengan karakteristik yang berbeda. Adapun langkah-langkah evaluasinya, sebagai berikut:

xMenjelaskan kepada responden tujuan dilakukannya evaluasi. Selain itu juga dapat menginformasikan alasan

---

<sup>62</sup> Arif Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 183-187.



dan harapan dari dilaksanakannya evaluasi terhadap media yang sedang dikembangkan.

xMenginformasikan kepada siswa tentang kesalahpahaman yang mungkin muncul saat uji coba media dilakukan. Hal ini secara teknis bukanlah kesalahan responden, melainkan media yang dikembangkan belum sempurna, sehingga perlu diperbaiki.

xMemberikan waktu kepada siswa untuk bersikap rileks dan bebas mengemukakan pendapat mereka, serta mencoba media yang sedang diujicobakan.

xMemberikan instrumen uji coba kepada responden untuk diisi, dengan terlebih dahulu memberitahu mereka secara jelas petunjuk pengisian instrumen uji coba dengan benar.

xMenganalisis data yang terkumpul

xHasil analisis data digunakan untuk memperbaiki media yang dikembangkan.

## **2. Prosedur Pelaksanaan Evaluasi Kelompok Kecil**

Pada tahap uji coba kelompok kecil, dipilih 10-20 orang responden yang dapat mewakili keseluruhan populasi. Pemilihan 10-20 orang siswa dianggap tepat karena data

yang nantinya diperoleh tidak kurang dan tidak lebih dari yang diperlukan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

- x Menjelaskan tujuan, harapan serta alasan dilaksanakannya evaluasi formatif terhadap media yang sedang dikembangkan dan butuh penyempurnaan.
- x Menyajikan media dan memberikan waktu kepada responden untuk mempelajari media tersebut.
- x Membagikan instrumen dan meminta responden untuk mengisi dengan jujur. Jangan lupa menjelaskan petunjuk pengisian instrumen.
- x Bila memungkinkan, lakukan diskusi yang mendalam kepada beberapa responden, hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih detail mengenai media yang sedang diuji coba.
- x Mengumpulkan instrumen yang telah diisi untuk kemudian dilakukan analisis.
- x Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, media diperbaiki.

### **3. Prosedur Pelaksanaan Evaluasi Lapangan**

Evaluasi ini merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif atau uji coba suatu media yang perlu dilakukan. Perlu diperhatikan bahwa pada saat tahap ini dilakukan usahakan media diujicobakan semirip mungkin pada situasi sebenarnya.

- x Pilih sekitar 30 orang responden dengan karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar, dan sebagainya) yang sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.
- x Menjelaskan pada responden maksud dan tujuan serta yang diharapkan pada akhir kegiatan.
- x Menyajikan media dan memberikan waktu bagi responden untuk mempelajari dan memberikan gambaran pada media yang sedang diujicobakan.
- x Memberikan instrumen evaluasi kepada responden untuk mengetahui pendapat dan sikap responden terhadap media tersebut. Selain itu jelaskan petunjuk pengisian instrumen kepada responden.
- x Mengumpulkan hasil uji coba dan melakukan analisis terhadap data-data yang telah diperoleh.
- x Atas dasar ini, media diperbaiki dan disempurnakan.

Dalam bukunya, Arif Sadiman menjelaskan bahwa pada tiap tahap dari ketiga tahap tersebut dilakukan *pre-test* dan *post-test*, hal ini dilakukan untuk menunjukkan seberapa efektif dan efisien media yang di buat. Namun, kegiatan ini sifatnya opsional, tergantung pada keadaan dan tujuan pengembangan suatu media.

## **6. Instrumen dan Kisi-kisi Evaluasi**

Tahapan evaluasi atau uji coba yang dilakukan selama pengembangan suatu media membutuhkan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Alat ini dinamakan instrumen penelitian. Arikunto mendeskripsikan instrumen penelitian sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam artian lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.<sup>63</sup>

Dalam pengembangan media pembelajaran, alat atau instrumen ini nantinya digunakan untuk mengukur atau menilai media pembelajaran. Instrumen ini juga yang akan dilakukan selama tahap uji coba dilakukan. Oleh sebab itu, pemahaman akan instrumen menjadi penting, karena dalam menilai

---

<sup>63</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineck Cipta, 2013), hal. 203

dibutuhkan alat ukur (instrumen) yang baik. Instrumen yang baik adalah instrumen yang memenuhi syarat-syarat dan kaidah-kaidah tertentu, dapat memberikan data yang akurat sesuai dengan fungsinya, dan hanya mengukur sampel perilaku tertentu. Adapun karakteristik instrumen evaluasi yang baik, antara lain:<sup>64</sup>

- a. Valid, artinya instrumen yang digunakan benar-benar dapat digunakan untuk mengukur atau menilai apa yang hendak dinilai secara tepat.
- b. Reliabel, artinya instrumen menghasilkan data yang konsisten.
- c. Relevan, instrumen yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- d. Representatif, materi instrumen harus mampu mewakili seluruh materi yang disampaikan.
- e. Praktis, artinya instrumen dapat digunakan dengan mudah.
- f. Deskriminatif, artinya instrumen yang akan digunakan harus disusun sedemikian rupa, sehingga dapat menunjukkan perbedaan antar poin.
- g. Spesifik, artinya instrumen disusun dan dikhususkan untuk objek yang sedang dievaluasi.

- h. Proporsional, artinya instrumen harus memiliki tingkat kesulitan yang proporsional.

Instrumen baku untuk ketiga jenis media yang telah dijabarkan sebelumnya sudah terdapat pada situs <http://survey.web-bali.net>. Instrumen ini disajikan pula ke dalam buku pedoman.

## **E. Kajian Program Studi Teknologi Pendidikan**

### **1. Program Studi Teknologi Pendidikan**

Teknologi Pendidikan sebagai salah satu program studi di Universitas Negeri Jakarta memiliki visi dan misi, sebagai berikut:

Visi:

Pada tahun 2020 menjadi salah satu jurusan unggulan dalam menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan dalam bidang perekayasaan pembelajaran pada berbagai lembaga pendidikan, berdasarkan kaidah dan etika akademik.

Misi:

- a. Melaksanakan penelitian yang bermanfaat untuk memecahkan masalah belajar dan pembelajaran.
- b. Memberikan layanan jasa dalam memecahkan masalah belajar dan pembelajaran dengan menerapkan

pendekatan sistem berbasis sumber-sumber berteknologi.

- c. Membangun budaya mutu, menerapkan prinsip organisasi yang belajar.
- d. Menghasilkan lulusan yang kreatif, berjiwa *entrepreneur*, terbuka terhadap perubahan dan perbedaan, meningkatkan potensi diri terus menerus melalui berbagai macam interaksi baik di dalam kelas maupun di luar kelas dan dengan masyarakat.
- e. Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika akademik dan profesi.

Program studi Teknologi Pendidikan sebagai sub sistem Fakultas Ilmu Pendidikan dan berada di lingkungan DKI Jakarta bertujuan:

- a. Memiliki kemampuan merancang, melaksanakan, dan mengolah serta melaporkan hasil penelitian di bidang belajar dan pembelajaran, baik yang bersifat konvensional, inovatif, dan berbasis sumber berteknologi.
- b. Memiliki kemampuan untuk mensosialisasikan hasil penelitian melalui media komunikasi ilmiah.

- c. Memiliki kemampuan memecahkan masalah belajar dan pembelajaran mulai dari yang bersifat konvensional, inovatif dan berbasis sumber berteknologi.
- d. Memiliki kemampuan menyebarluaskan/mensosialisasikan hasil/temuan dan modifikasi solusi belajar dan pembelajaran yang bersifat konvensional sampai dengan berbasis sumber berteknologi.
- e. Menghasilkan lulusan yang kreatif *entrepreneurships*, mandiri, terbuka terhadap perubahan dan perbedaan melalui interaksi dalam perkuliahan dan tugas terstruktur.
- f. Meningkatkan potensi mahasiswa melalui keterlibatan mereka dalam berbagai penelitian dosen dan program perkuliahan dan pengabdian masyarakat.
- g. Meningkatkan potensi mahasiswa melalui keterlibatan dosen dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan, akademik dan institusi.
- h. Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam penulisan skripsi dan karya tulis lain.
- i. Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam penyelenggaraan seminar dan penulisan karya ilmiah.



- j. Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dan berinteraksi akademik.
- k. Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen untuk menghargai HAKI.

Teknologi Pendidikan sebagai salah satu program studi di Fakultas Ilmu Pendidikan, tidak hanya berperan dalam perkembangan dan keberhasilan Pendidikan. Lebih dari itu, Teknolog Pendidikan, sebutan untuk profil lulusan program studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, mampu memberikan pelayanan dalam skala yang lebih kecil, yaitu pembelajaran dan keseluruhan komponennya. Merujuk pada definisi yang dirumuskan oleh AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) tahun 2004, seorang teknologi Pendidikan memiliki kualifikasi untuk mampu berperan sebagai Desainer Pembelajaran, Pengembang Media Pembelajaran, juga sebagai Pengembang Teknologi Kinerja.

Untuk mendukung pencapaian profil lulusan S1 prodi TP FIP UNJ, maka prodi TP S1 ini dibagi dalam tiga (3) konsentrasi, yaitu:<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> UNJ. 2014. *Pedoman Akademik Universitas Negeri Jakarta*. hlm. 69

- a. Desainer Pembelajaran, konsentrasi ini menyiapkan lulusan untuk menjadi desainer pembelajaran/pelatihan, membantu pengembangan kurikulum di berbagai satuan pendidikan (sekolah dan non sekolah), mengelola sumber (dan media) belajar serta pemanfaatan TIK untuk pembelajaran/pelatihan.
- b. Pengembangan Sumber Belajar yaitu pembinaan kompetensi yang mengacu kepada kemampuan untuk mengembangkan media dan/atau sumber belajar, dari yang bersifat konvensional hingga pemanfaatan TIK bagi suatu lembaga pendidikan secara mandiri.
- c. Pengelola Teknologi Kinerja yaitu pembinaan kompetensi yang mengacu kepada kebutuhan organisasi untuk peningkatan mutu kinerja SDM melalui berbagai upaya belajar dan pembelajaran/pelatihan dan penerapan TIK (*organization-oriented*). Kompetensi yang dimaksud diantaranya mengembangkan model dan kurikulum pelatihan, intervensi pembelajaran/pelatihan, pemanfaatan media untuk pelatihan, analisis kebutuhan pelatihan, serta evaluasi dan asesmen untuk pelatihan.

## 2. Karakteristik Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Proses belajar yang terjadi antara anak-anak dan orang dewasa tentunya berbeda. Pada orang dewasa dinamakan andragogi, sedangkan pada anak-anak disebut pedagogi. Istilah dewasa menggambarkan orang yang bukan lagi anak-anak dan telah menjadi pria atau wanita seutuhnya. Masa dewasa biasanya dimulai sejak seseorang berusia 18 sampai 40 tahun.<sup>66</sup> Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa masuk dalam kategori orang dewasa.

Perbedaan karakteristik antara anak kecil dan orang dewasa mengakibatkan berbeda pula cara belajarnya. Bagi orang dewasa yang memiliki berbagai pengalaman dalam hidupnya tentu saja mempunyai metode belajar yang berbeda dengan anak-anak yang belum berpengalaman. Menurut Knowles, ada beberapa perilaku yang harus diperhatikan dalam kegiatan belajar orang dewasa, yaitu:<sup>67</sup>

1. Orang dewasa memperoleh kedewasaan dari dirinya sendiri.

Mahasiswa sebagai bagian dari kategori dewasa mampu berpikir dan bertindak secara mandiri, sebagian dari mereka

---

<sup>66</sup> Judrik Jahja. *Buku Ajar Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2012). Hlm. 95

<sup>67</sup> Suprijanto. *Pendidikan Orang Dewasa: dari Teori hingga Aplikasi*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007). Hlm.

sudah cukup dewasa untuk mengambil keputusan dan tidak butuh diarahkan dalam belajar.

2. Orang dewasa membutuhkan kasih sayang dan saling menghormati. Sebagai mahasiswa tentu kompetisi yang timbul di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung membuat timbulnya persaingan sehat, namun hal ini tidak perlu dipermasalahkan karena sebagai orang dewasa harus mampu saling menghormati perbedaan baik perbedaan pendapat, sudut pandang dan sebagainya.
3. Orang dewasa senantiasa berkembang secara dinamis dalam kehidupannya.
4. Orang dewasa senantiasa berpikir terhadap penyebabnya, bukan terhadap gejalanya.
5. Orang dewasa memiliki kemampuan untuk mencapai apa yang diinginkannya.
6. Orang dewasa merupakan pemimpin perubahan sosial di masyarakat

Lindeman mengemukakan beberapa kunci sukses untuk mengajar orang dewasa, yaitu sebagai berikut:<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup> Halim K. Malik. 2008. *Teori Belajar Andragogi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran* (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo). Gorontalo: Inovasi. hlm.31

1. Aktivitas pembelajaran orang dewasa hendaknya relevan dengan kebutuhan dan kepentingan peserta belajar sehingga dapat memberikan kepuasan.
2. Orientasi orang dewasa dalam belajar adalah terpusat pada kehidupannya, sehingga pengaturan pembelajaran hendaknya relevan dengan situasi kehidupannya.
3. Pengalaman merupakan sumber belajar terpenting bagi proses pembelajaran orang dewasa. Dengan demikian, metode pembelajarannya adalah analisis pengalaman.
4. Orang dewasa memiliki kebutuhan mendalam untuk menjadi individu yang mampu mengatur dirinya sendiri. Dengan demikian, peranan pengajar lebih sebagai fasilitator (mengajak untuk saling menggali pengalaman di antara peserta belajar) daripada sebagai pengirim pengetahuan/pengalaman kepada peserta belajar. Selanjutnya hendaknya pengajar mampu memberikan evaluasi terhadap apa yang menjadi kesepakatan peserta belajar.
5. Adanya perbedaan kepribadian antar masing-masing individu peserta belajar, antara lain dikarenakan perbedaan usia, latar belakang pekerjaan, latar belakang pendidikan, status sosial, dan lain-lain. Oleh karena itu, hendaknya pembelajaran orang

dewasa dapat menerima keputusan-keputusan yang mengandung perbedaan tersebut.

#### **F. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan diperlukan sebagai penunjang dalam melaksanakan penelitian yang akan dilakukan. Salah satu penelitian yang dapat digunakan sebagai penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Adlin Astridiani Juistha dengan judul Pengembangan Buku Pedoman Praktik Kerja Lapangan (PKL) untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Pengembangan buku pedoman PKL tersebut bertujuan untuk menghasilkan buku pedoman PKL yang dapat memfasilitasi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan dalam mendapatkan informasi mengenai persiapan PKL. Buku ini berisi informasi-informasi yang dapat membantu mahasiswa yang akan melaksanakan PKL mengenai *jobdesc* mereka, juga kelengkapan berkas yang digunakan selama dan setelah proses PKL dilaksanakan.

Model yang digunakan dalam pengembangan tersebut adalah Model Rowntree. Teknik evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif dengan tahapan *Expert Review* dan Uji coba *Field Test* dengan menggunakan statistik sederhana dengan skala 4-1.

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh Adlin menunjukkan bahwa buku pedoman PKL ini dapat memudahkan mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan untuk mendapatkan informasi seputar PKL.

Penelitian yang dilakukan oleh Adlin akan dijadikan penelitian yang relevan dengan pengembangan ini karena kesamaan tujuan pengembangan yakni mengembangkan buku pedoman, juga dengan sasaran atau pengguna buku pedoman yang sama yaitu mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan.

#### **G. Rasional Pengembangan**

Pengembangan buku pedoman ini didasarkan pada adanya kebutuhan akan pelaksanaan evaluasi media pembelajaran pada setiap tahapan pengembangan media pembelajaran. Selain itu keterbatasan buku yang dapat dijadikan rujukan dalam melaksanakan prosedur evaluasi media yang baik, serta ketepatan pemilihan instrumen yang akan digunakan juga menjadi dasar dari dikembangkannya buku pedoman evaluasi media ini. Buku pedoman ini berisi informasi seputar media pembelajaran digital yaitu media video, media berbasis komputer dan media berbasis jaringan, juga dijelaskan prosedur pelaksanaan evaluasi media. Selain itu kelebihan dari buku pedoman ini adalah disajikannya kisi-kisi dan

instrumen untuk evaluasi ketiga media tersebut yang sebelumnya hanya tersedia dalam bentuk *online*. Instrumen ini merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh salah satu dosen TP UNJ yang sudah teruji dan valid. Instrumen ini dapat ditemukan pada tautan <http://survey.web-bali.net/>.

Berdasarkan penjabaran singkat tersebut, dalam pengembangannya, buku pedoman ini akan dilakukan dengan menerapkan model pengembangan produk Rowntree. Alasan pemilihan model pengembangan ini yaitu karena model ini merupakan salah satu model yang benar-benar berfokus pada menghasilkan produk. Model pengembangan Rowntree dilakukan dengan melaksanakan 3 (tiga) tahapan yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis pengguna untuk melihat kebutuhan akan media yang dikembangkan. Kemudian membuat rumusan tujuan umum dan khusus dari media yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan analisis pengguna. Garis besar isi media (GBIM) disusun sebagai gambaran isi buku pedoman. Kemudian ditentukan bentuk media yang dikembangkan, yakni media cetak berupa buku pedoman. Mempertimbangkan situs <http://survey.web-bali.net/> yang dijadikan acuan buku pedoman.



b. Tahap Persiapan Penulisan

Pertama, mempertimbangkan buku sumber sebagai bahan acuan dan hambatan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan buku pedoman. Kemudian mengurutkan ide dan gagasan yang akan dituangkan ke dalam buku pedoman berdasarkan hasil tahap pertama. Setelah itu ditentukan bentuk umpan balik yang disajikan dalam buku pedoman berupa bahan diskusi Kemudian menentukan contoh terkait materi dalam buku pedoman. Setelah itu menentukan grafis seperti gambar, *layout*, *cover*, dan typografi serta alat yang akan digunakan. Terakhir merumuskan bentuk fisik buku.

c. Tahap Penulisan dan Penyuntingan

Membuat draft buku untuk kemudian dilengkapi dan dilakukan penyuntingan. Setelah itu diuji coba dengan menggunakan evaluasi formatif melalui tahapan *expert review* oleh ahli media dan materi, *one-to-one* kepada tiga orang mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ yang sedang melaksanakan skripsi pengembangan media pembelajaran, dan *small group* kepada 10 orang mahasiswa dengan kriteria yang sama. Berdasarkan hasil uji coba kemudian buku pedoman ini diperbaiki dengan mempertimbangkan saran dan masukan yang diberikan.

## **BAB III**

### **STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN**

#### **A. Strategi Pengembangan**

##### **1. Tujuan Pengembangan**

Pengembangan ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan buku pedoman evaluasi media pembelajaran yang dapat memfasilitasi para pengembang media, khususnya mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan. Buku dapat dijadikan sumber atau referensi dalam melakukan evaluasi media khususnya media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan.

Adapun secara khusus pengembangan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci sistematika pengembangan buku pedoman evaluasi media dengan mengacu pada tahapan-tahapan yang ada pada model pengembangan Rowntree, yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan serta tahapan penulisan dan penyuntingan.

##### **2. Metode Pengembangan**

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan, sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model

pengembangan Rowntree yang merupakan salah satu model pengembangan berbasis produk. Penggunaan model pengembangan ini dikarenakan pengembangan ini nantinya akan menghasilkan suatu produk pembelajaran. Alasan lain adalah karena model pengembangan ini cukup sederhana untuk dilaksanakan dengan tiga tahapan utama yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan dan tahap penulisan dan penyuntingan.

### **3. Responden**

Selama pelaksanaan pengembangan buku pedoman evaluasi media ini nantinya akan melibatkan beberapa responden, diantaranya:

1. Ahli materi yang menilai kesesuaian isi materi buku panduan ini.  
Adapun ahli materinya adalah salah satu dosen di program studi Teknologi Pendidikan UNJ.
2. Ahli media. Ahli media salah satu dosen Teknologi Pendidikan UNJ yang menilai aspek desain dan kualitas buku pedoman evaluasi media.
3. Pengguna/Mahasiswa tingkat akhir program studi Teknologi Pendidikan yang sedang melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran. Pengguna menilai buku dari keseluruhan aspek.

#### **4. Instrumen**

Pengumpulan data yang dilakukan dalam pengembangan ini menggunakan instrumen evaluasi berupa kuesioner. Instrumen kuesioner ini diberikan kepada ahli materi, ahli media dan juga sasaran pengguna buku pedoman evaluasi atau mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan untuk mengukur atau menilai kualitas produk. Skala yang digunakan adalah skala Likert 4-1, dengan kategori 4 untuk sangat baik, 3 baik, 2 cukup baik dan 1 kurang baik. Alasan penggunaan skala genap ini untuk mengurangi subjektivitas responden dalam menilai produk yang dikembangkan dengan menghindari nilai tengah pada skala.

### **B. Prosedur Pengembangan**

Proses pengembangan produk buku pedoman evaluasi media ini nantinya akan menggunakan model pengembangan Rowntree dengan sedikit modifikasi untuk menyesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan. Adapun rencana tahapan pengembangan buku pedoman evaluasi media ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Perencanaan**

##### **a. Menganalisis pengguna**

Pada tahap perencanaan pengembangan produk dilakukan analisis terhadap sasaran atau pengguna buku pedoman evaluasi

media ini, yaitu mahasiswa tingkat akhir program studi Teknologi Pendidikan yang sedang melakukan pengembangan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan wawancara kepada sasaran/pengguna buku pedoman evaluasi media. Hasil wawancara yang dihasilkan pada tahap ini menjadi dasar/landasan atas kebutuhan akan pengembangan buku pedoman evaluasi media.

**b. Merumuskan tujuan umum dan khusus,**

Tahapan ini pengembang merumuskan tujuan umum dan khusus yang akan dijabarkan ke dalam buku pedoman evaluasi media. Perumusan dari tujuan ini dilakukan bersama dengan ahli materi dan dosen pembimbing, yaitu Ibu Dr. Eveline Siregar, M.Pd. Tahap ini menghasilkan tujuan umum dan khusus yang dapat digunakan dalam menentukan konten dari buku pedoman tersebut.

**c. Menyusun garis besar isi,**

Setelah tujuan khusus dan tujuan umum telah dirumuskan, selanjutnya adalah menyusun garis besar isi buku pedoman. Garis besar isi yang disusun adalah GBIM.

**d. Menentukan media**

Pada tahap ini pengembang mempertimbangkan karakteristik pengguna, kebutuhan pengguna, dan GBIM yang telah dibuat

sebelumnya. Sehingga bentuk media yang akan dikembangkan dapat ditentukan.

**e. Merencanakan pendukung belajar**

Pengembang menentukan pendukung belajar yang dapat membantu memudahkan pengaplikasian buku pedoman yang dikembangkan.

**f. Mempertimbangkan bentuk media lain yang sudah ada**

Pengembangan ini merupakan redesain serta revisi terhadap media yang pernah dibuat oleh salah satu dosen program studi Teknologi Pendidikan. Adapun media yang sudah ada berupa *website* yang berisi instrumen evaluasi media pembelajaran saja. Buku pedoman yang dikembangkan ini tidak hanya berisi kisi-kisi dan instrumen saja, tetapi dilengkapi dengan pembahasan mengenai media video, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan.

**2. Pengembangan (Persiapan Penulisan)**

**a. Pertimbangan sumber dan hambatan**

Dalam mempersiapkan konten buku pedoman ini, pengembang mempertimbangkan sumber-sumber informasi yang dapat digunakan dalam penulisannya. Selain itu sumber-sumber ataupun referensi buku rujukan juga dipertimbangkan untuk

menentukan materi atau bahasan yang sekiranya perlu ada di dalam buku pedoman.

**b. Mengurutkan ide dan gagasan penulisan**

Berdasarkan GBIM yang telah dirancang, pengembang kemudian mengurutkan gagasan untuk setiap bab pada buku pedoman. Tahap ini dilakukan bersama dengan dosen ahli yang bersangkutan.

**c. Mengembangkan kegiatan dan umpan balik**

Pada tahap ini pengembang menentukan bentuk umpan balik yang disediakan dalam buku pedoman dengan mengacu pada tujuan pembelajaran khusus yang telah dirumuskan. Penentuan bentuk umpan balik ini dilakukan dengan melibatkan dosen ahli.

**d. Menentukan contoh terkait**

Setelah menyusun GBIM, pengembang menentukan contoh terkait dengan cara mengkaji kembali materi yang memerlukan contoh, sehingga isi buku pedoman dapat dipahami dengan mudah.

**e. Menentukan grafis**

Pada tahapan ini pengembang menentukan grafis apa saja yang disajikan di dalam buku pedoman evaluasi media dengan mempertimbangkan garis besar isi dan jabaran materi yang telah ditentukan. Grafis yang ditentukan pada tahap ini yakni *layout*

atau tata letak konten, menentukan huruf, spasi, menentukan warna/tema yang digunakan dalam buku, menentukan jenis gambar/ilustrasi yang akan disajikan, dan menentukan tabel yang disajikan, juga termasuk desain cover buku.

**f. Menentukan alat yang dibutuhkan**

Perlengkapan dan alat-alat yang digunakan dalam pengembangan buku pedoman ini adalah perangkat komputer yang sudah dilengkapi program pengolah data, gambar, dan angka, mesin cetak untuk mencetak produk dan mesin jilid untuk memproses hasil akhir. Program Microsoft Word digunakan untuk membuat garis besar isi media, jabaran materi dan kerangka naskah buku pedoman. Program pengolah gambar yang akan digunakan antara lain Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Sedangkan program untuk *layouting* yang akan digunakan adalah Adobe InDesign, karena program ini memiliki kemampuan untuk membuat bahan cetak seperti buku dan sejenisnya.

**g. Merumuskan bentuk fisik**

Bentuk fisik dari buku pedoman ini dicetak dalam ukuran B5, pemilihan ukuran ini dipertimbangkan berdasarkan ukuran standar kertas, sehingga dapat menekan efisiensi penggunaan kertas dan biaya produksi. Pertimbangan lain adalah jenis informasi yang disajikan di dalam buku yang berupa tabel,



pemilihan ukuran yang lebih kecil dikhawatirkan informasi dalam tabel tidak dapat dipahami dengan baik. Namun jika ukurannya lebih besar, buku pedoman ini dirasa kurang praktis. Sampul atau kulit buku nantinya akan menggunakan kertas *art carton* dengan lapisan sehingga tebal dan tidak mudah rusak.

### **3. Penulisan dan Penyuntingan**

#### **a. Membuat Draft**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat kerangka naskah dan mengkaji ulang materi yang sudah ada dan telah dijabarkan pada garis besar isi, serta membuat jabaran materi, kemudian disesuaikan dengan sistematika kerangka naskah yang telah dibuat.

#### **b. Melengkapi dan Menyunting Draft**

Pada tahap ini pengembang melengkapi isi dari buku pedoman yang akan dikembangkan kemudian mulai dilakukan penyuntingan terhadap materi yang sudah dilengkapi. Selain itu dalam tahap ini juga termasuk mengumpulkan berbagai grafis yang sebelumnya telah ditentukan, dan dilakukan penataan letak dengan menggunakan program Adobe InDesign. Selain itu, produk juga direvisi secara bertahap atas saran dan masukan dari ahli materi terkait dengan isi buku pedoman.

**c. Membuat *assessment* belajar**

Pada buku pedoman ini tidak disertakan penilaian belajar, namun diberikan sebetulnya soal untuk bahan diskusi dan sebagai umpan balik/*feedback* yang disediakan oleh buku pedoman. Bahan diskusi ini dibuat dengan melakukan diskusi bersama dosen ahli.

**d. Menguji coba dan Memperbaiki**

Tahap uji coba dilakukan adalah evaluasi formatif, dengan tahapan *Expert Review*, *One-to-one* dan *Small Group*. Tahap *Expert Review* dilakukan 2 kali, yaitu dengan ahli materi dan ahli media. Review oleh ahli materi dilakukan dengan memberikan buku pedoman yang telah dicetak beserta kuesioner untuk dibaca kemudian dinilai buku pedoman sesuai aspek. Review oleh ahli media dilakukan secara daring, yaitu dengan mengirimkan softcopy buku pedoman beserta kuesioner untuk kemudian dibaca dan dilakukan penilaian sesuai aspeknya. Sebelum dilakukan pada tahap selanjutnya, buku pedoman diperbaiki terlebih dahulu sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli.

Selanjutnya dilakukan uji coba *one-to-one*, yaitu dengan mengambil sampel 3 orang mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan untuk mengisi kuesioner uji coba. Uji coba *Small group* menggunakan sampel yang lebih banyak yakni berjumlah

10 orang mahasiswa untuk menggunakan buku pedoman dan mengisi kuesioner yang disediakan.

Setelah selesai dilakukan uji coba, tahapan selanjutnya yaitu merevisi produk terkait dengan masukan dan saran serta data hasil dari uji coba yang telah dilakukan. Pada tahap revisi ini diharapkan produk yang telah dikembangkan mampu memberikan dampak positif dan dapat memfasilitasi serta menjadi buku pedoman yang baik. Setelah selesai dilakukan uji coba, hasil yang didapatkan kemudian diolah untuk mendapatkan nilai dari kualitas buku pedoman yang sedang dikembangkan. Perhitungan yang digunakan untuk mengolah data ini akan menggunakan persentase dengan rumus:

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah nilai butir soal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, persentase skor rata-rata yang dihasilkan kemudian dideskripsikan dan ditafsirkan dari data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan dikelompokkan berdasarkan:

50% – 60% = Sangat kurang

61% – 70% = Kurang baik

71% – 80% = Cukup baik

81% – 90% = Baik

91% – 100% = Sangat baik

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Nama Produk**

Pengembangan yang dilakukan menghasilkan “Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran” untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Secara garis besar buku pedoman ini berisi informasi seputar media pembelajaran dan sumber belajar, media pembelajaran digital, prosedur pelaksanaan evaluasi media pembelajaran dan dilengkapi dengan kisi-kisi dan instrumen baku untuk mengevaluasi media video, media berbasis komputer dan media berbasis jaringan. Adapun tujuan buku pedoman ini adalah sebagai pedoman atau sumber belajar dalam melaksanakan evaluasi media selama proses pengembangan media pembelajaran.

#### **B. Deskripsi Hasil Prosedur Pengembangan**

Selama proses pengembangannya, buku pedoman ini telah melalui semua tahapan yang ada dalam model pengembangan produk oleh Rowntree yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan dan tahap penulisan dan penyuntingan. Berikut ini dijabarkan proses pengembangan dan hasil tahapan tersebut:

## **1. Perencanaan**

### **a. Menganalisis Pengguna**

Pada tahap ini dilakukan analisis peserta didik untuk mengetahui kebutuhan dan informasi tentang profil sasaran atau pengguna buku pedoman. Hasil dari tahap analisis pengguna ini antara lain:

- x Pengguna buku pedoman ini yaitu mahasiswa tingkat akhir program studi Teknologi Pendidikan yang sedang melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran, dengan rentang usia 19-23 tahun.
- x Adanya suatu kebutuhan bagi mereka sebuah bahan rujukan yang dapat membantu mereka selama melaksanakan evaluasi media pembelajaran.
- x Kurangnya sumber belajar yang dapat dijadikan rujukan dalam melaksanakan evaluasi media pembelajaran, seperti prosedur pelaksanaan evaluasi media yang tidak disajikan secara rinci.
- x Belum tersedia standar instrumen evaluasi, sehingga menyulitkan mahasiswa dalam menentukan instrumen yang lengkap untuk digunakan dalam melaksanakan evaluasi media, sehingga mereka terkadang kesulitan mengembangkan kisi-kisi dan instrumennya sendiri.

**b. Merumuskan Tujuan Umum dan Khusus**

Hasil dari rumusan tujuan umum dan tujuan khusus yang dilakukan bersama ahli adalah sebagai berikut:

**1) Tujuan Pembelajaran Umum**

Setelah mempelajari isi buku pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran, mahasiswa diharapkan mampu melaksanakan evaluasi media pembelajaran, khususnya media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan sesuai dengan prosedur.

**2) Tujuan Pembelajaran Khusus**

- a) Mahasiswa mampu memahami konsep media dan sumber belajar dengan baik.
- b) Mahasiswa mampu mengklasifikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan baik.
- c) Mahasiswa mampu mengidentifikasi kriteria media video pembelajaran yang baik.
- d) Mahasiswa mampu mengidentifikasi kriteria media pembelajaran berbasis komputer yang baik.
- e) Mahasiswa mampu mengidentifikasi kriteria media pembelajaran jaringan yang baik.

- f) Mahasiswa mampu melaksanakan evaluasi media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan baik.
- g) Mahasiswa mampu menggunakan instrumen baku evaluasi media pembelajaran dengan tepat.

**c. Menyusun Garis Besar Isi**

Mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, disusun GBIM atau Garis Besar Isi Media yang berisi deskripsi singkat buku pedoman, tujuan pembelajaran umum, dan tabel yang menyajikan tujuan pembelajaran khusus beserta pokok dan sub-pokok bahasan. Lebih lengkapnya tabel GBIM terlampir pada halaman 148.

**d. Menentukan media**

Berdasarkan karakteristik dan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap awal, maka bentuk dari media yang akan dikembangkan adalah media cetak yang berupa buku pedoman. Hal ini didasarkan pada tingkat fleksibilitas dan sifat praktis buku yang dapat digunakan secara bersamaan saat melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran.

**e. Menentukan pendukung belajar**

Pendukung yang ditentukan pada tahap ini berupa buku-buku yang berhubungan dengan media pembelajaran, media video, media berbasis komputer dan media berbasis jaringan dan evaluasi media.

**f. Mempertimbangkan bentuk media lain yang sudah ada**

Buku pedoman ini dikembangkan atas pertimbangan bentuk *online* yang ada hanya berisi instrumen evaluasi dan sebagai pelengkap untuk *website survey* instrumen baku yang sebelumnya sudah dikembangkan pada <http://survey.web-bali.net>.

**2. Persiapan Penulisan**

**a. Pertimbangan Sumber dan Hambatan**

Sumber-sumber literatur dan buku rujukan yang digunakan antara lain:

*Online learning Concepts, Strategies and Application* oleh Nada Cabbagh dan Brenda Branan-Ruland diterbitkan tahun 2005.

*Educational Research: an introduction* edisi ke-8 oleh Meredith D. Gall, Joyce P. Gall dan Walter R. Borg diterbitkan tahun 2017.

*Web-based instruction* oleh Badrul Khan diterbitkan tahun 1998.

Pemanfaatan Program Televisi/Video oleh Suharto Lasmono



diterbitkan tahun 1999. *Instructional Technology and Media for Learning* oleh Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russell diterbitkan tahun 2007. *Planning and Conducting Formative Evaluation* oleh Martin Tessmer dan dialihbahasakan oleh Uwes Chaeruman diterbitkan tahun 2007.

**b. Mengurutkan ide dan gagasan penulisan**

Pada tahap ini dihasilkan urutan materi yang terdiri dari judul bab, sub bab, dan uraian materi yang disajikan pada tiap bab. Sistematika isi buku pedoman secara rinci tercantum dalam jabaran materi yang terlampir pada halaman 157.

**c. Mengembangkan kegiatan dan umpan balik**

Pengembang melakukan diskusi dengan dosen ahli sekaligus dosen pembimbing untuk menentukan bentuk umpan balik yang dapat disediakan oleh buku pedoman. Bahan diskusi yang disajikan berupa soal yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tiap bab dalam buku pedoman. Selain itu, keberadaan bahan diskusi dalam buku pedoman ini juga sebagai penekanan terhadap materi yang disajikan. Contoh bahan diskusi yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

## BAHAN DISKUSI

1. Diskusikan dalam kelompok definisi evaluasi media pembelajaran, kemudian simpulkanlah definisi evaluasi media pembelajaran berdasarkan definisi-definisi para ahli maupun rujukan lain.
2. Diskusikan dalam kelompok jenis-jenis evaluasi, kemudian buatlah tabel perbandingan jenis-jenis evaluasi media tersebut!
3. Pilihlah salah satu jenis media pembelajaran media video, berbasis komputer maupun berbasis jaringan. Kemudian buatlah rancangan prosedur pelaksanaan evaluasi formatif untuk media yang dipilih oleh kelompok Anda, sesuai dengan prosedur evaluasi formatif yang telah dibahas pada bab ini!

Gambar 4.1 Contoh Umpan Balik pada Buku Pedoman

### d. Menentukan contoh terkait

Contoh terkait yang ditentukan pada tahap ini merupakan pertimbangan dari garis besar isi yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Contoh-contoh ini yaitu tentang media-media yang termasuk dalam kategori media video, media berbasis komputer dan media berbasis jaringan. Pemilihan contoh-contoh ini untuk memudahkan mahasiswa dalam memilih instrumen yang tepat untuk digunakan pada proses evaluasi media.

### e. Menentukan Grafis

Pada tahap ini mempertimbangkan garis besar isi buku pedoman dan sasaran pengguna dalam menentukan grafis yang akan disajikan. Grafis yang ditentukan pada tahap ini, yaitu:

Warna/Tema : *Cyan/Clean*

Tata Letak : Konten pada buku ini dibuat dalam satu kolom dengan tampilan paragraf rata kiri-kanan (*justify*).

Huruf : Bab (**SuisseIntl**, 20pt)

Sub-bab (**SuisseIntl**, 13pt)

Isi (Calibri, 11pt)

Jenis grafis : Gambar yang disajikan berupa foto dan ilustrasi

Tabel : Tabel instrumen baku evaluasi media



Gambar 4.2 Desain cover buku pedoman

**f. Menentukan Alat yang digunakan**

Alat yang digunakan untuk mengembangkan buku pedoman ini adalah sebuah laptop yang dilengkapi dengan program grafis dan *layouting*. Program yang digunakan tersebut antara lain, Microsoft Word yang digunakan dalam merancang garis besar dan isi buku, Adobe Photoshop CC dan Adobe Illustrator CC digunakan untuk mengolah gambar dan Adobe Indesign CC untuk *layouting*. Sedangkan untuk proses pencetakan dan penjilidan menggunakan jasa *digital printing*.

**g. Merumuskan Bentuk Fisik**

Didasarkan pada pertimbangan garis besar isi dan grafis yang telah ditentukan, maka spesifikasi fisik buku pedoman adalah sebagai berikut;

Ukuran Buku	: B5 (176x250 mm)
Kertas	: Cover ( <i>Art Carton</i> 260gr dengan laminasi <i>doff</i> )
	Isi (HVS 100gr)
Jilid	: Lem panas
Jumlah halaman	: 107 halaman
Warna	: <i>Full color</i>

### 3. Penulisan dan Penyunting

#### a. Membuat Draft

Kegiatan yang dilakukan ada tahap ini yaitu membuat kerangka naskah berdasarkan GBIM dan jabaran materi yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Kerangka naskah buku pedoman terlampir pada halaman 164.

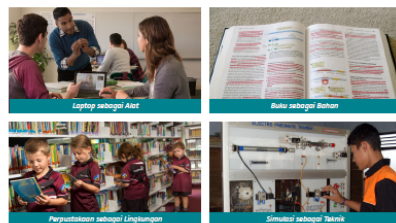
#### b. Melengkapi dan Menyunting Draft

Setelah draft telah selesai dibuat, kemudian pengembang mulai menyusun materi dan melakukan *layouting* dengan software Adobe Indesign. Selanjutnya dilakukan *editing* terhadap Bahasa, susunan kalimat, dan EYD yang ada pada buku pedoman. Contoh hasil *layouting* dan penyuntingan:

iv	v
<b>DAFTAR ISI</b>	
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	vi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	<b>2</b>
<b>BAB 2 KONSEP MEDIA</b>	
Pengertian Media	7
Kedudukan Media dalam Proses Belajar	8
Peran dan Fungsi Media Pembelajaran	9
Konsep Sumber Belajar	11
Jenis-jenis Sumber Belajar	14
Rangkuman	16
Latihan	17
<b>BAB 3 RAGAM &amp; KLASIFIKASI MEDIA</b>	
Prinsip Pembelajaran Efektif	19
Kegunaan Media dan Sumber Belajar	20
Kerucut Pengalaman Edgar Dale	22
Klasifikasi Media Pembelajaran	25
Rangkuman	30
Latihan	31
<b>BAB 4 MEDIA VIDEO</b>	
Pengertian Media Video	33
Ragam Media Video Pembelajaran	34
Kriteria Media Video Pembelajaran	36
Rangkuman	38
Latihan	39
<b>BAB 5 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER</b>	
Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer	41
Ragam Multimedia dan Media Pembelajaran Berbasis Komputer	43
Kriteria Media Pembelajaran Berbasis Komputer	45
Rangkuman	46
Latihan	47
<b>BAB 6 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS JARINGAN</b>	
Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Jaringan	49
Ragam Media Pembelajaran Berbasis Jaringan	51
Kriteria Media Pembelajaran Berbasis Jaringan	53
Rangkuman	56
Latihan	57
<b>BAB 7 PROSEDUR PELAKSANAAN EVALUASI MEDIA</b>	
Pengertian Evaluasi Media	59
Jenis Evaluasi Media	61
Prosedur Evaluasi Media	63
Rangkuman	68
Latihan	69

Gambar 4.3 Desain *layout* daftar isi buku pedoman

### JENIS-JENIS SUMBER BELAJAR (menurut AECT)



Gambar 2.5 Contoh Jenis Sumber Belajar

Sumber belajar diartikan secara jamak dalam artian terdiri dari berbagai komponen atau sekumpulan benda yang dapat digunakan dalam memudahkan belajar. Oleh sebab itu perlu dipelajari dengan baik jenis-jenis dari pengelompokan benda yang dapat disebut sebagai sumber belajar. Selama belajar Anda mungkin pernah menggunakan perpustakaan, komputer, kamus atau dipandu oleh seorang guru *private*. Jadi tanpa sepengetahuan Anda, Anda telah memanfaatkan sumber belajar. AECT (Association for Educational Communication and Technology) 1979 mengklasifikasikan jenis sumber belajar menjadi 6. Jenis-jenis sumber belajar ini biasa disebut dengan "BOLATP" yang merupakan akronim dari ke 6 jenis sumber belajar sebagai berikut:

1. **Bahan**, yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun perangkat itu sendiri. Misalnya, Slide, Film, Audio, Video, dan lain-lain.
2. **Orang**, yaitu manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, penyalur pesan. Misalnya, pembelajar, dosen, instruktur, dan lain-lain.
3. **Latar**, yaitu situasi sekitar dimana pesan disampaikan. Latar ini juga dapat dikatakan sebagai lingkungan belajar yang menyajikan bahan belajar seperti laboratorium, museum, kebun dan sebagainya.
4. **Alat**, yaitu perangkat keras yang digunakan untuk penyampaian pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya, Proyektor slide, OHP, Video Tape, Televisi, dan lain-lain.

5. **Teknik**, yaitu prosedur atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang dan lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya, demonstrasi, ceramah, belajar mandiri, dan lain-lain.
6. **Pesan**, yaitu informasi yang ditransmisikan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, pengertian dan data. Misalnya, kurikulum, silabus, cerita rakyat, prasasti, dan lain-lain.

AECT mengklasifikasikan jenis-jenis sumber belajar ke dalam 6 jenis tersebut bermula dari Wallington yang berpendapat mengenai sumber belajar. Menurut Wallington, sumber belajar dapat diklasifikasikan dengan mudah melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: apa, siapa, di mana dan bagaimana. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dari Wallington ini selanjutnya dapat disusun klasifikasi sumber belajar sebagai berikut:

PERTANYAAN	JAWABAN
Apakah (jenis) informasi yang ditransmisikan?	Peserta, berita, informasi, dan lain-lain
Siapa yang melaksanakan?	Orang, material, alat
Bagaimana cara mentransmisikan?	Teknik, metode, prosedur
Di manakah akan diterapkan?	Di tempat yang telah diatur ( <i>setting</i> )

Tabel 1.1 Klasifikasi Sumber Belajar Wallington

Atas dasar dari klasifikasi tersebut, kemudian AECT membuat klasifikasi jenis-jenis sumber belajar lebih lanjut yang sudah biasa Anda kenal dengan sebutan "BOLATP" yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Meskipun sumber-sumber belajar tersebut telah diklasifikasikan ke dalam 6 jenis sumber belajar, namun pada kenyataannya sumber-sumber belajar tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Misalnya, pembelajaran di dalam kelas, pembelajar sedang memperagakan penggunaan alat mikroskop. Dalam situasi tersebut, paling tidak ada lima sumber belajar yang berperan didalamnya, yaitu: (1) Pembelajar yang berperan sebagai Orang yang menyampaikan materi tersebut, (2) Materi yang sedang dijelaskan oleh si pembelajar, berperan sebagai Pesan, (3) Mikroskop yang merupakan alat peraga untuk penyampaian pesan, berperan sebagai Alat, (4) Metode yang digunakan pembelajar untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, sumber belajar yang berperan adalah Teknik, (5) Laboratorium sebagai latar atau Lingkungan (*setting*) di mana pesan disampaikan.

Gambar 4.4 Desain *layout* isi buku pedoman

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi
		Kelancaran pengoperasian	Kemampuan program yang dapat berjalan dengan lancar, tidak ditemukan hang/crash pada saat digunakan
		Dokumentasi	Pembelajaran berbasis Komputer dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang lengkap, jelas dan berguna
2	Usability (kemudahan dalam pengoperasian)	Konsistensi	Posisi navigasi, bentuk vnavigasi, dan bentuk control konsistensi serta memilih warna dan fungsi yang sama pada setiap screen
3	Elemen Media Teksual dan Visual (Penyajian informasi yang secara nyata dapat dilihat)	Teks	Keterbacaan teks pada interface program pembelajaran berbasis Komputer yaitu ukuran huruf cukup besar, jenis huruf menarik, serta tidak terdapat banyak kalimat pada satu screen
		Keselaran warna teks dan background	Ketepatan pemilihan warna teks dan background. Warna teks tidak sama dengan background dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas
		Ilustrasi (gambar, video, dan animasi)	Kualitas ilustrasi (gambar, video, dan animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran, warna dan pencahayaan
4	Elemen Media Audio (Penyajian informasi yang secara nyata dapat didengar)	Narasi	Pembelajaran berbasis Komputer memiliki suara yang bersih, intonasi dan artikulasi jelas, tempo bicara tidak terlalu cepat atau lambat
		Sound effect	Ketepatan jenis sound effect yang digunakan sehingga tidak mengganggu konsentrasi
		Backsound	Ketepatan pemilihan backsound yaitu tidak mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi
5	Interaktifitas (Komunikasi dua arah antara media dan pengguna)	Interaktivitas	Kemampuan memberikan feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna
		Bantuan	Ketersediaan bantuan dalam program, sehingga memudahkan pengguna dalam memanfaatkan program
		ASPEK PEDAGOGIK	
1	Pembelajaran (Penyajian informasi menunjang pembelajaran)	Keselarasn ilustrasi visual dan deskripsi	Kemudahan deskripsi dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya
		Penekanan pembelajaran	Informasi penting diberi warna dan ornament yang berbeda dengan informasi lainnya sehingga terlihat jelas berbeda
		Evaluasi	Kesesuaian soal latihan dengan Standar Kompetensi Kompetensi Dasar yang berlaku dan terdapat latihan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi jika hasilnya baik.
2	Standar Isi (kebenaran dan kesesuaian informasi dengan standar kurikulum)	Kebenaran informasi	Informasi yang disajikan tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi
		Kebenaran gambar	Informasi bentuk secara konsep, kebenaran dan kelengkapan keterangan gambar, serta kerepresentatif warna dengan objek asli
		Kebenaran animasi	Kebenaran informasi, ilustrasi dan simulasi benar serta kelengkapan informasi pada animasi

Gambar 4.5 Desain *tabel*

### c. Melakukan Uji Coba dan Memperbaiki

Setelah semua tahapan selesai dilakukan, buku pedoman mulai diproduksi untuk dilakukan review oleh ahli dan uji coba dengan pengguna. Tahap uji coba yang telah dilakukan yaitu dengan menggunakan evaluasi formatif dengan tahapan dan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1  
Hasil Rekapitulasi Uji Coba Produk

Tahap Uji Coba		Hasil (%)	Komentar/Saran	Tindak Lanjut
<b>Expert Review</b>	Ahli Materi	98.5	Masih terdapat kesalahan pengetikan	Memperbaiki kesalahan penulisan dan kalimat
			<i>Layout</i> rangkuman dan latihan belum semua konsisten	Memperbaiki penataan <i>layout</i> pada bab 5
			Penyesuaian tampilan kutipan	Menyesuaikan tampilan kutipan
			Terdapat terlalu banyak <i>space</i> kosong pada halaman 29 dan 37, dan tambahkan daftar istilah	Memberikan gambar/ilustrasi pada halaman 29 dan 37, serta menambahkan daftar istilah
			Penjelasan kriteria media pembelajaran berbasis komputer	Menjelaskan kriteria media pembelajaran berbasis komputer oleh Reeves dan Harmon.
			Memberikan nomor butir pada kisi-isi untuk memudahkan pemahaman butir instrumen	Menyertakan nomor butir soal.

			Daftar Istilah	Menambahkan daftar istilah ke dalam buku pedoman
	Ahli Media	90.9	Format sangat bagus, Bahasa relatif efektif	Tidak ada
			Tinjau ulang pilihan jawaban yang terdapat pada instrumen	Memperbaiki beberapa bagian pilihan jawaban yang dirasa kurang tepat
			Tidak terdapat indikator instrumen terkait <i>learning objects</i>	Mengingat instrumen evaluasi yang tersedia sudah baku dan telah melewati tahap validasi dan sudah teruji melalui penelitian, saran ini akan dipertimbangkan untuk penelitian yang akan datang.
			Komponen buku pedoman terlalu banyak, perlu menghapus beberapa bagian	Mengingat buku ini untuk memberikan pemahaman informasi kepada pengguna mengenai ragam dan kategori media yang dikembangkan, maka bab yang lain dirasa perlu diberikan secara komprehensif.
<b>Pengguna</b>	<i>One-to-One</i>	95.1	Masih terdapat kesalahan EYD dan kalimat	Meninjau ulang dan memperbaiki kesalahan EYD dan kalimat
	<i>Small Group</i>	87.5	Kesalahan EYD dan penulisan	Meninjau ulang dan memperbaiki kesalahan EYD dan kalimat
			Konsistensi istilah	Memperbaiki istilah yang belum konsisten



Tabel 4.1 menyajikan hasil dari serangkaian uji coba yang telah dilakukan. Uji coba pertama yang dilakukan adalah *Expert Review* oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Review oleh ahli materi menghasilkan persentase sebesar 98.5%, berdasarkan skala yang telah ditentukan, dapat diartikan bahwa dilihat dari segi materi, buku pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan ini **sangat baik**. Sedangkan review oleh ahli media menghasilkan persentase sebesar 90.9%, artinya bahwa dilihat dari segi media, buku pedoman ini dinilai sudah **baik**. Sebelum dilanjutkan pada tahap uji coba pengguna, saran dan masukan dari para ahli ditindaklanjuti dan dilakukan perbaikan terhadap buku pedoman terlebih dahulu.

Uji coba kedua yang dilakukan adalah uji coba satu-satu (*one-to-one*). Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan 3 orang mahasiswa tingkat akhir program studi Teknologi Pendidikan yang sedang mengembangkan media pembelajaran, dengan jenis kelamin dan tingkat pengetahuan yang berbeda. Uji coba ini menghasilkan persentase sebesar 95.1%, artinya bahwa menurut 3 orang pengguna yang diujicobakan buku pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran ini **sangat baik**.

Uji coba terakhir yang dilakukan adalah uji coba kelompok kecil (*small group*). Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan 10 orang mahasiswa tingkat akhir program studi Teknologi Pendidikan yang sedang mengembangkan media pembelajaran. Persentase hasil dari uji coba ini sebesar 87.5%, dengan begitu dapat dikatakan bahwa buku pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran ini sudah **baik**. Setelah selesai dilakukan uji coba kepada pengguna, buku pedoman diperbaiki sesuai dengan pertimbangan saran dan masukan dari pengguna. Sehingga dapat dihasilkan buku pedoman yang baik dan layak untuk digunakan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Secara umum, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku pedoman evaluasi media pembelajaran yang dapat memfasilitasi para pengembang media, khususnya mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan. Buku dapat dijadikan sumber atau referensi dalam melakukan evaluasi media khususnya media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media cetak berupa Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran untuk mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Buku pedoman ini bertujuan untuk pedoman atau sumber belajar dalam melaksanakan evaluasi media selama proses pengembangan media pembelajaran. Adapun dalam pengembangannya, buku ini dikembangkan dengan menerapkan model pengembangan produk Rowntree dengan tahapan sebagai berikut:

### 1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap peserta atau pengguna buku pedoman, merancang rumusan dan susunan garis besar isi, serta menentukan bentuk media dan pendukungnya. Hasil dari tahapan ini yaitu landasan pengembangan buku pedoman, rumusan tujuan pembelajaran umum dan khusus, serta GBIM, juga bentuk media cetak dan situs <http://survey.web-bali.net> sebagai pendukung.

### 2. Tahap persiapan penulisan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan sumber-sumber rujukan yang akan digunakan, mengurutkan gagasan penulisan, menentukan contoh yang akan disajikan, menentukan alat yang digunakan untuk mengembangkan buku pedoman, serta menentukan bentuk fisik buku pedoman. Hasil dari tahapan ini yaitu bentuk rancangan isi buku pedoman, termasuk jabaran materi dan rancangan grafis buku pedoman, seperti *cover* dan bentuk *layout* buku pedoman.

### 3. Tahap penulisan dan penyuntingan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu pengembangan buku pedoman berdasarkan *draft* yang telah dibuat. Hasil dari tahapan ini adalah *dummy* buku pedoman yang siap untuk direviuew oleh ahli dan diuji coba kepada pengguna. Pada tahap ini dilakukan uji coba dan perbaikan dari produk yang diuji coba. Adapun dari hasil dari uji coba tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Review oleh ahli materi menghasilkan skor sebesar 98.5% sehingga dapat dinyatakan bahwa buku pedoman ini sangat baik ditinjau dari aspek materi, bahasan dan sistematika penyajiannya.
- b. Review oleh ahli media menghasilkan skor sebesar 90.9%, sehingga dapat dinyatakan bahwa buku pedoman ini sudah baik ditinjau dari aspek kegrafikaan dan desain pesan, Bahasa dan sistematika penyajiannya.
- c. Uji coba *one-to-one* dengan 3 orang pengguna menghasilkan skor sebesar 95.1%, sehingga dapat dinyatakan bahwa buku pedoman ini sangat baik.
- d. Uji coba *small group* dengan melibatkan 10 orang pengguna menghasilkan skor sebesar 87.5%, sehingga dapat dinyatakan bahwa buku pedoman ini sudah baik dan siap untuk digunakan.

## **B. Implikasi**

Sebagai implikasi dari penelitian pengembangan ini, Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran dapat digunakan oleh mahasiswa UNJ yang akan maupun sedang melakukan pengembangan media pembelajaran. Selain itu, buku pedoman ini juga dapat dijadikan sumber belajar dalam mata kuliah pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran, mata kuliah evaluasi media, dan kebutuhan lain seputar media pembelajaran berbasis teknologi.

Buku pedoman ini juga mampu memberikan kontribusi kepada pengguna yang lebih luas khususnya orang-orang awam yang sedang mengembangkan dan melakukan evaluasi media pembelajaran. Buku pedoman ini sebagai ketersediaan sumber belajar dan pedoman dalam melaksanakan evaluasi media pembelajaran khususnya media video, media pembelajaran berbasis jaringan dan media pembelajaran berbasis komputer.

### **C. Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan terkait pemanfaatan buku pedoman, antara lain:

1. Mendorong mahasiswa yang akan melakukan evaluasi media pembelajaran untuk memanfaatkan buku pedoman yang telah dikembangkan.
2. Mensosialisasikan adanya buku pedoman dan instrumen standar untuk evaluasi media video, media berbasis komputer dan media berbasis jaringan, khususnya oleh para dosen pembimbing skripsi. Sehingga buku ini dapat dijadikan rujukan oleh mahasiswa bimbingannya yang sedang mengembangkan media pembelajaran.
3. Melakukan pembaharuan terhadap buku pedoman ini, dan ikut serta dalam menyebarkan buku pedoman ini pada skala yang lebih luas, sehingga siapa saja dapat memanfaatkan buku pedoman ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: CV Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dan Cepi Safruddin ABdul Jabar. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakart: Bumi Aksara.
- Baker, Robert L., dan Shutz. 1979. *Instructonal Product Development*. London: Van Nostrand Reinhold.
- Beaudin, Bart P. 1996. "Instructional Video Evaluation Instrument." *Journal of Extension* 1. <https://joe.org/joe/1996june/a1.php>.
- Clark, Ruth Colvin, dan Richard E. Mayer. 2008. *E-learning and Science of Instruction*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Feller, Rich. 1992. *The Guidelines for the Preparation and Evaluation of Video Career Media*. Fort Collins: Colorado State University.
- Gustafson, Kent. L., dan Robert M. Branch. 2002. *Survey of Instructional Development Models*. New York: Eric Publication.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino. 1996. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Jahja, Judrik. 2012. *Buku Ajar Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Kemp, J. E., dan O. K. Dayton. 1985. *Planning and Producting Instructional Media*. New York: Herper and Row.
- Kennedy, Gregor, Tom Petrovie, dan Mike Keppell. 1998. "The Development of Multimedia Evaluation Criteria and a Program of Evaluation for Computer Alded Learning." *ASCILITE* 409.

- Lasmono, Suharto. 1999. *Pemnfaatan Program Televisi/Video*. Jakarta: Pustekkom.
- Lestari, Ika, dan Dewi Hartanti. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ.
- Malik, Halim K. 2008. *Teori Belajar ANdragogi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Gorontalo: FIP Universitas Negeri Gorontalo.
- Mason, Robin, dan Frank Rennie. 2010. *E-learning*. Yogyakarta: Baca.
- Molenda, Michael, dan Alan Janusweszki. 2008. *Educational Technology*. New York: Taylor & Francis Group.
- Owston, Ron, dan Dennis York. 2012. "Evaluation of Blended Learning Courses in the Faculty of Liberal Arts and Professional Studies and The Faculty of Helath." *Technical Report No. 2012-3 Winter Session* 23-25.
2012. *Pedoman Penilaian Mandiri Pelaksanaan Reformasi Birokrasi*. Jakarta: Kementrerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi.
- Plomp, Tjeerd, dan Donald P. Ely. 1996. *Instructional Encyclopedia of Educational Technology*. Oxford: Elsevier Science Ltd.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2009. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riedling, Ann. 2005. *Reference Skills for The School Libaray Media Specialist*. 2nd. Washington: Llnworth Publishing Inc.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI UPI.
- Sadiman, Arief S. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Seels, Barbara B., dan Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasan AECT*. Jakarta: Wahington DC.
- SIngh, Gurdev. 2013. *Information Sources, Service and Systems*. Delhi: PHI Learnig Pvt. Ltd.
- Siregar, Eveline, dan Cecep Kustandi. 2015. *Pengembangan Media Presentasi*. Jakart: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ.



- Sitepu, B.P. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, dan James D. Russell. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. New York: Pearson Prentice Hall.
- Sulaiman, Amir. H. 1985. *Media Audio Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: Era Media.
- Suparman, Atwi. 2012. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlanga.
- Suprijanto. 2007. *Pendidikan Orang Dewasa: dari Teori hingga Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutarto. t.thn. *Dasar-dasar Organisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Teknologi, Direktorat Perusahaan Pemula Berbasis. 2017. *Buku Pedoman Program Perusahaan Pemula Berbasis Teknologi Perguruan Tinggi*. Jakarta: Ristekdikti.
- Tessmer, Martin. 2007. *Planning and Conducting Formative Evaluation*. Dialihbahasakan oleh Uwes Chaeruman. Jakarta: Kogan Page.
- UNJ. 2014. *Pedoman Akademik*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wirawan. 2012. *Evaluasi: Model, Teori, Model, Standar , Aplikasi dan Profesi*. Jakarta: Rajawali.

# **LAMPIRAN 1**

(Surat Keterangan Penelitian dari Lembaga)



*Building  
Future  
Leaders*

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Sekretariat : Gd. FIP (Daksinapati) Lt. II R. 220 Komplek UNJ, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur,  
Telp/Faks. (021) 47867162 Website: [www.web-bali.net](http://www.web-bali.net)

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 1972 /TP/FIP/UNJ/I/2018**

Dengan ini Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, menerangkan bahwa nama dibawah ini :

Nama : Tian Hadiansyah  
Nomor Registrasi : 1215125763  
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Pedoman Pelaksanaan  
Evaluasi Media Pembelajaran untuk mahasiswa  
Program Studi Teknologi Pendidikan.

adalah benar telah selesai melakukan Penelitian di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dari bulan Mei 2017 s.d bulan Desember 2017.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 8 Januari 2018  
Koordinator Prodi. Teknologi Pendidikan  
FIP Universitas Negeri Jakarta

*(Signature)*  
Dr. Robinson Situmorang, M.Pd  
NIP. 19571016 198303 1 002

## **LAMPIRAN 2**

(Garis Besar Isi Media, Jabaran Materi dan Kerangka Naskah)

## **GARIS-GARIS BESAR ISI BUKU PEDOMAN PELAKSANAAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN**

### **Deskripsi Singkat:**

Buku Pedoman Evaluasi Media Pembelajaran ini akan berisi bahasan mengenai media pembelajaran, media pembelajaran digital yaitu media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan, prosedur evaluasi formatif media, juga disertai kisi-kisi dan instrumen yang dapat digunakan dalam melaksanakan evaluasi formatif media pembelajaran.

### **Tujuan Pembelajaran Umum:**

Setelah mempelajari buku pedoman evaluasi media ini, mahasiswa diharapkan dapat melakukan evaluasi media pembelajaran, khususnya media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan dengan baik.

No.	Tujuan Pembelajaran Khusus	Pokok Bahasan	Sub. Pokok Bahasan	Pustaka
1.	Pengguna dapat menjelaskan konsep media dan sumber belajar dalam pembelajaran	Konsep Media dan Sumber Belajar dalam Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>xPengertian Media</li> <li>xKedudukan media dalam proses belajar</li> <li>xPeran dan fungsi media dan sumber belajar dalam pembelajaran</li> <li>xKonsep sumber belajar</li> <li>xJenis-jenis sumber belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>x Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.</li> <li>x Kustandi, Cecep &amp; Sutjipto, Bambang. (2011). Media Pembelajaran. Manual dan Digital. Jakarta: Ghalia Indonesia.</li> <li>x Miarso, Yusufhadi. (2011). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.</li> <li>x Prawiradilaga, Dewi Salma &amp; Siregar, Eveline. (2004). Mozaik Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.</li> <li>x Prawiradilaga, Dewi Salma. (2012). Wawasan Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.</li> <li>x Sadiman, Arief S. (2011). Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajagrafindo Persada.</li> </ul>

				<p>x Siregar, Eveline &amp; Nara, Hartini. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Ghalia Indonesia.</p> <p>x Sitepu, Bintang Petrus. (2014). Pengembangan Sumber Belajar. Jakarta: Rajagrafindo Persada.</p> <p>x Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L. &amp; Russell, James D. (2007). Ninth Edition. Instructional Technology and Media for Learning. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.</p> <p>x Susilana, Rudi &amp; Riyana, Cepi. (2008). Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: Wacana Prima.</p>
2.	Pengguna dapat mengidentifikasi klasifikasi media pembelajaran	Ragam dan klasifikasi Media Pembelajaran	<p>xPrinsip Pembelajaran Efektif</p> <p>xKegunaan media dan sumber belajar</p> <p>xKerucut pengalaman Edgar Dale</p> <p>xKlasifikasi media pembelajaran</p>	<p>xRohani, Ahmad. (1997). Media Instruksional Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta.</p> <p>xE. Dale, <i>Audiovisual Methods in Teaching</i>, 1969, NY: Dryden Press</p> <p>xSmaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, dan James D. Russell. 2007. Instructional</p>

				<p>Technology and Media for Learning. 9th. New Jersey: Pearson Prentice Hall.</p> <p>xSadiman, Arief S. 2011. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.</p>
3.	Pengguna dapat mendeskripsikan bentuk media video pembelajaran yang baik	Media Video	<p>xPengertian Media Video</p> <p>xRagam Media Video</p> <p>xKriteria Media Video yang baik</p>	<p>xDefinisi video, <a href="http://kbbi.web.id/video">http://kbbi.web.id/video</a> diakses pada tanggal 02 Oktober 2016</p> <p>xPerbedaan video dan film, <a href="http://www.indie-film-making.com/video-vs-film-the-differences/">http://www.indie-film-making.com/video-vs-film-the-differences/</a> diakses pada tanggal 02 Oktober 2016</p> <p>xRonald H. Anderson, Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran, Jakarta: CV Rajawali, 1987</p> <p>xSulaiman, Amir. H. 1985. Media Audio Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan. Jakarta: Era Media.</p> <p>xHeinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino. 1996. Instructional Technology</p>



				<p>and Media for Learning. New Jersey: Prentice Hall.</p> <p>xLasmono, Suharto. 1999. Pemanfaatan Program Televisi/Video. Jakarta: Pustekkom.</p> <p>xWati, Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena</p>
4.	Pengguna dapat mendeskripsikan media pembelajaran berbasis komputer yang baik	Media Pembelajaran Berbasis Komputer	<p>xPengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer</p> <p>xRagam Media Pembelajaran Berbasis Komputer</p> <p>xKriteria Media Pembelajaran Berbasis Komputer yang baik</p>	<p>x Ariani dan Haryanto, Pembelajaran Multimedia di Sekolah, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010</p> <p>x Definisi Komputer Menurut para Ahli, <a href="http://www.dautic.com/definisi-komputer-menurut-para-ahli/">http://www.dautic.com/definisi-komputer-menurut-para-ahli/</a>. Diakses pada tanggal 05 Oktober 2016</p> <p>x <a href="http://rihaen.blogspot.co.id/2013/10/super-komputer-mainframe-mini-komputer.html#.WEFgaNV96Uk">http://rihaen.blogspot.co.id/2013/10/super-komputer-mainframe-mini-komputer.html#.WEFgaNV96Uk</a> . Diakses pada tanggal 05 Oktober 2016</p> <p>x Ragam Multimedia, <a href="http://pengertian-isp.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli.html">http://pengertian-isp.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli.html</a>. Diakses pada tanggal 05 Oktober 2016</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>x Plomp, Tjeerd, dan Donald P. Ely. 1996. Instructional Encyclopedia of Educational Technology. Oxford: Elsevier Science Ltd.</li> </ul>
5.	Pengguna dapat mendeskripsikan media pembelajaran berbasis jaringan yang baik	Media Pembelajaran Berbasis Jaringan	<ul style="list-style-type: none"> <li>x Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Jaringan</li> <li>x Ragam Media Pembelajaran Berbasis Jaringan</li> <li>x Kriteria Media Pembelajaran Berbasis Jaringan yang baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>x Khan, Badrul H. 1998. Web-Based Instruction. USA: Educational Technology Publication, Inc.</li> <li>x Munir. 2009. Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.</li> <li>x Prawiradilaga, Dewi S., Diana Ariani, dan Hilman Handoko. 2013. Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning. Jakarta: Kencana.</li> <li>x Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.</li> <li>x Uwes A. Charuman. 2008. Mendorong Penerapan E-Learning di Sekolah. Jakarta: Kongres VI dan Seminar</li> </ul>

				<p>Nasional IPTPI 28-29 Agustus 2008 (kumpulan makalah)</p> <p>x Clark, Ruth Colvin, dan Richard E. Mayer. 2008. E-learning and Science of Instruction. San Francisco: John Wiley &amp; Sons.</p> <p>x Mason, Robin, dan Frank Rennie. 2010. E-learning. Yogyakarta: Baca.</p> <p>x Owston, Ron, dan Dennis York. 2012. Evaluation of Blended Learning Courses in The Faculty of Liberal Arts and Professional Studies and The Faculty of Health. Technical Report, California: Institute for Research on Learning Technologies.</p>
6.	Mahasiswa dapat melaksanakan evaluasi media pembelajaran sesuai prosedur dengan baik	Prosedur Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran	<p>x Pengertian Evaluasi Media</p> <p>x Jenis evaluasi media dan sumber belajar</p> <p>x Prosedur evaluasi media dan sumber belajar</p>	<p>x Barbara B. Seels dan Rita C. Richey, Teknologi Pendidikan dan Kawasannya terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, Raphael Rahardjo dan Yusuf Hadi Miarso ( Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta),</p>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>x Dewi S. Prawiradilaga, Prinsip Desain Pembelajaran ( Jakarta: Kencana , 2008)</li> <li>x Daryanto, Evaluasi Pendidikan (Jakarta : Rineka Cipta, 2007)</li> <li>x Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin A.J., Evaluasi Program Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara,</li> <li>x Martin Tessmer, Planning and Conducting Formative Evaluation (Penerjemah Uwes Chaeruman, Jakarta,2007)</li> <li>x Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007 Edisi 7)</li> </ul>
7.	Pengguna dapat menggunakan instrumen baku evaluasi media pembelajaran untuk melaksanakan evaluasi media pembelajaran dengan tepat	Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>x Pengembangan Instrumen Evaluasi Media</li> <li>x Kisi-kisi dan Instrumen evaluasi media video</li> <li>x Kisi-kisi dan instrumen evaluasi media pembelajaran berbasis komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>x Tom Brick, Usability For The Web (San Fransisco, Morgan Kaufmann, 2002)</li> <li>x Heinich, Molenda dan Russel., "Instructional Media 2nd Edition", (USA: Jhon Wiley and Sons, 1986)</li> <li>x Robert Heinich, et al, Instructional media and technologies for learning,(New Jersey: Merrill Prentice Hall,1996)</li> </ul>

			<p>x Kisi-kisi dan instrumen evaluasi media pembelajaran berbasis jaringan</p>	<p>x Ahmad Rohani, Media Instruksional Edukatif (Jakarta: Rieneka Cipta, 1997)</p> <p>x Made Wena, Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)</p> <p>x Robin Mason &amp; Frank Rennie, E-Learning, terjemahan (Yogyakarta: Baca, 2010)</p> <p>x Nada Dabbagh, Brenda Branan-Ruland, Online Learning Concepts, Strategies, and Application (New Jersey, Pearson Education Inc.2005)</p> <p>x <a href="http://survey.web-bali.net">http://survey.web-bali.net</a></p>
--	--	--	--	--

## **JABARAN MATERI BUKU PEDOMAN PELAKSANAAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN**

### **Deskripsi Singkat:**

Buku Pedoman Evaluasi Media Pembelajaran ini akan berisi bahasan mengenai media pembelajaran, media pembelajaran digital yaitu media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan, prosedur evaluasi formatif media, juga disertai kisi-kisi dan instrumen yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi formatif media pembelajaran.

### **Tujuan Pembelajaran Umum:**

Setelah mempelajari buku pedoman evaluasi media ini, mahasiswa diharapkan dapat melakukan evaluasi media pembelajaran, khususnya media video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis jaringan dengan baik.

Judul Buku	Judul Bab	Sub Bab	Uraian Materi
<b>Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran</b>	Kata Pengantar		Uraian kalimat pembuka dari penulis mengenai buku
	Daftar Isi		Daftar halaman dari setiap bahasan dalam buku
	Daftar Tabel		Daftar keseluruhan tabel yang terdapat dalam buku
	Pendahuluan	Latar Belakang	Latar belakang pembuatan buku dan harapan bagi pengguna
		Tujuan Buku	Berisi tujuan buku pedoman
		Ruang Lingkup	Penjabaran singkat ruang lingkup isi masing-masing bab yang terdapat dalam buku
		Manfaat	Uraian singkat mengenai manfaat buku
		Petunjuk Penggunaan Buku	Berisi langkah-langkah yang dalam menggunakan buku
	Konsep Media dan Sumber Belajar	Pengertian Media	Penjabaran definisi media dari beberapa ahli seperti Smaldino, Robert Heinich, AECT, Sadiman, Briggs, dan Miarso.
		Kedudukan Media dalam Proses Belajar	Penjelasan kedudukan media dalam pembelajaran, disertai dengan grafik.

			Dijelaskan juga proses komunikasi sebagai proses belajar juga proses <i>decoding</i> dan <i>encoding</i> pesan.
		Peran dan Fungsi Media Pembelajaran	Penjelasan peran dan fungsi media pembelajaran menurut Clark, Rowntree dan Sadiman.
		Konsep Sumber Belajar	Penjelasan definisi sumber belajar menurut beberapa ahli yaitu: Seels & Richey, Miarso, Percival & Ellington, dan AECT. Dijabarkan juga perkembangan sumber belajar yang dikemukakan oleh Sitepu.
		Jenis-Jenis Sumber Belajar	Penjabaran jenis-jenis sumber belajar oleh AECT yaitu <i>by design</i> dan <i>by utilization</i> , juga keenam jenis sumber belajar, yaitu: Bahan, Orang, Lingkungan, Alat, Teknik, dan Pesan. Juga disertakan contoh dari penggunaan sumber belajar di dalam kelas.
	Ragam dan Klasifikasi Media Pembelajaran	Prinsip Pembelajaran Efektif	Penjabaran 8 prinsip pembelajaran yang efektif menurut Smaldino.
		Kegunaan Media dan Sumber Belajar	Penjelasan mengenai pemanfaatan media dalam pembelajaran
		Kerucut Pengalaman Edgar Dale	Penjabaran kerucut pengalaman oleh Dale.



		Klasifikasi Media Pembelajaran	Penjabaran klasifikasi serta pengelompokan media pembelajaran oleh beberapa ahli seperti Kemp & Dayton, Seels & Richey, Smaldino, dan Bretz beserta contohnya.
	Media Video Pembelajaran	Pengertian Media Video	Penjabaran definisi media video dan pemanfaatan video dalam pembelajaran sebagai salah satu jenis dari media audio-visual.
		Ragam Media Video	Penjelasan berbagai jenis dan ragam dari media video pembelajaran yang ada saat ini, juga format dari media video.
		Kriteria Media Video	Penjelasan kriteria media video yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
	Media Pembelajaran Berbasis Komputer	Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer	Penjabaran definisi komputer, termasuk definisi menurut Sanders, Blissmer, Larry & Nancy, Awad, Fauri dan Williams & Sawyer.
		Ragam Media Pembelajaran Berbasis Komputer	Penjelasan dan contoh dari ragam media pembelajaran berbasis komputer seperti CAI, CBI, Multimedia, Media Presentasi dan sebagainya.

		Kriteria Media Pembelajaran Berbasis Komputer	Penjelasan kriteria media pembelajaran berbasis komputer yang baik menurut Reeves dan Harmon untuk digunakan dalam pembelajaran
	Media Pembelajaran berbasis jaringan	Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Jaringan	Penjabaran pengertian belajar berbasis jaringan antara lain menurut Badrul Khan, Debbagh & Bannan, dan Tsai.
		Ragam Media Pembelajaran Berbasis Jaringan	Penjelasan mengenai berbagai jenis media pembelajaran berbasis jaringan. Dijelaskan juga klasifikasi penyampaian konten dalam pembelajaran berbasis jaringan yang dikemukakan oleh Munir.
		Kriteria Media Pembelajaran Berbasis Jaringan	Penjelasan kriteria media pembelajaran berbasis jaringan yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

	Prosedur Pelaksanaan Evaluasi Media	Pengertian Evaluasi Media	Penjelasan dua aspek efektivitas proses pembelajaran, penjabaran definisi evaluasi menurut Wirawan, Tyler, Sadiman, dan Cronbach. Disebutkan juga tujuan dari evaluasi media pembelajaran menurut Arsyad. Disebutkan kriteria dalam mereview media oleh Walker & Hess.
		Jenis Evaluasi Media	Penjabaran sumber data dalam pelaksanaan evaluasi, penjabaran beberapa jenis evaluasi media pembelajaran yaitu Evaluasi berbasis tujuan, Evaluasi bebas Tujuan dan Evaluasi Formatif & Sumatif.
		Prosedur Evaluasi Media	Penjabaran prosedur pelaksanaan evaluasi formatif media dalam empat tahapan menurut Tessmer yaitu <i>Expert Review</i> , <i>One-to-One</i> , <i>Small Group</i> dan <i>Field Test</i>
	Pengembangan Instrumen Evaluasi Media	Pengembangan Instrumen Evaluasi Media	Penjelasan langkah-langkah pengembangan instrumen baku evaluasi media yang terdapat pada bahasan selanjutnya
		Kisi-kisi Dan Instrumen Evaluasi Media Video	Menyajikan tabel kisi-kisi dan instrumen evaluasi untuk media video pembelajaran.

		Kisi-kisi Dan Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Komputer	Menyajikan tabel kisi-kisi dan instrumen evaluasi untuk media pembelajaran berbasis komputer.
		Kisi-kisi Dan Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Jaringan	Menyajikan tabel kisi-kisi dan instrumen evaluasi untuk media pembelajaran berbasis komputer.
	Daftar Pustaka		Berisi daftar rujukan yang digunakan dalam penyusunan buku
	Daftar Istilah		Berisi daftar istilah-istilah sulit yang terdapat dalam buku pedoman beserta pengertiannya.
	Tentang Penulis		Berisi biodata singkat penulis buku pedoman

## **Kerangka Naskah**

Judul : **Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran**

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN

- 1 Latar Belakang
- 2 Tujuan
- 3 Ruang Lingkup
- 4 Manfaat
- 5 Petunjuk Penggunaan Buku

BAB II KONSEP MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- 1 Pengertian Media
- 2 Kedudukan Media dalam Proses Belajar
- 3 Peran dan Fungsi Media Pembelajaran
- 4 Konsep Sumber Belajar
- 5 Jenis-jenis Sumber Belajar

BAB III RAGAM DAN KLASIFIKASI MEDIA

- 1 Prinsip Pembelajaran Efektif
- 2 Kegunaan Media dan Sumber Belajar
- 3 Kerucut Pengalaman Edgar Dale
- 4 Klasifikasi Media Pembelajaran

BAB IV MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

- 1 Pengertian Media Video Pembelajaran

- 2 Ragam Media Video Pembelajaran
- 3 Kriteria Media Video

## BAB V MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER

- 1 Pengertian Media Berbasis Komputer
- 2 Ragam Media Berbasis Komputer
- 3 Kriteria Media Berbasis Komputer

## BAB VI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS JARINGAN

- 2 Pengertian Media Berbasis Jaringan
- 3 Ragam Media Berbasis Jaringan
- 4 Kriteria Media Berbasis Jaringan

## BAB VII PROSEDUR PELAKSANAAN EVALUASI MEDIA

- 2 Pengertian Evaluasi Media
- 3 Jenis Evaluasi Media
- 4 Prosedur Evaluasi Media

## BAB VIII PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI MEDIA

- 1 Pengembangan Instrumen Evaluasi Media
- 2 Kisi-kisi dan Instrumen Evaluasi Media Video
- 3 Kisi-kisi dan Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Komputer
- 4 Kisi-kisi dan Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Jaringan

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR ISTILAH

## TENTANG PENULIS

## **LAMPIRAN 3**

(Kisi-kisi Instrumen Evaluasi, Lembar Validasi, Instrumen Evaluasi Ahli Materi, Instrumen Evaluasi Ahli Media, Instrumen Evaluasi Pengguna)

### KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF

No.	Indikator	Deskripsi	Sumber data & Nomor Soal		
			Ahli Materi	Ahli Media	User
Aspek Isi/Materi					
1	Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam tujuan pembelajaran.	1		
2	Kesesuaian materi dengan sasaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pengetahuan sasaran.	2		1
3	Keterkaitan isi antar bab/subbab/paragraf	Isi/pembahasan dalam bab sesuai dan terkait dengan judul bab dan sub-babnya.	3		2
4	Keakuratan Konsep dan Definisi	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu.	4		
5	Keakuratan contoh	Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan sehingga dapat meningkatkan pemahaman.	5		
6	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	Gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan dapat meningkatkan pemahaman.	6		
7	Kesesuaian materi dengan perkembangan terbaru	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan keilmuan.	7		
Aspek Bahasa					
8	Kesederhanaan bahasa	Kesederhanaan Bahasa yang digunakan sehingga konten dapat dipahami dengan baik.	8	1	3
9	Kesesuaian gaya Bahasa yang digunakan	Kesesuaian gaya Bahasa yang digunakan dengan ciri ilmiah	9	2	4



		yaitu langsung, tidak berbelit, objektif, efisien dan efektif.			
10	Kesesuaian Bahasa dengan karakteristik pengguna	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan karakteristik pengguna.	10	3	5
11	Ketepatan ejaan	Kesesuaian ejaan yang digunakan dengan pedoman EYD.	11	4	6
12	Konsistensi penggunaan istilah	Konsistensi istilah yang digunakan antar-bagian dalam buku pedoman.	12	5	7
<b>Aspek Kegrafikaan dan Desain Pesan</b>					
13	Ukuran Buku	Kesesuaian ukuran buku dengan konten yang disajikan dalam buku pedoman.		6	8
14	Jenis kertas	Kualitas jenis kertas yang digunakan		7	9
15	Kualitas cetak	Kualitas hasil cetak buku pedoman.		8	10
16	Penjilidan buku	Kualitas penjilidan buku pedoman.		9	11
17	Tampilan cover buku yang menarik	Desain cover buku harmonis dan sesuai dengan judul buku.		10	12
18	Penempatan unsur tata letak isi buku yang konsisten	Penempatan unsur tata letak (judul, sub judul, ilustrasi dll.) pada setiap bab konsisten dan mengikuti pola.		11	13
19	Ukuran huruf	Kesesuaian ukuran huruf yang dipilih memudahkan pengguna membaca konten buku.		12	14
20	Jenis huruf	Kesesuaian jenis huruf yang dipilih memudahkan pengguna membaca konten buku.		13	15
21	Jarak antar teks	Jarak antar teks yang digunakan proporsional sehingga		14	16

		memudahkan pengguna membaca konten buku.			
22	Penggunaan warna	Warna yang digunakan mampu memberikan daya tarik dan motivasi		15	17
23	Kesesuaian ilustrasi/gambar yang digunakan	Ilustrasi berfungsi untuk memperjelas materi/teks sehingga mampu menambah pemahaman dan pengertian pengguna pada informasi yang disampaikan.		16	18
24	Daya tarik ilustrasi	Ilustrasi yang disajikan mampu memberikan daya tarik dan motivasi		17	19
<b>Aspek Sistematika Penyajian</b>					
25	Konsistensi sistematika sajian dalam bab	Sistematika penyajian dalam setiap bab memiliki pendahuluan, isi dan penutup.	13	18	20
26	Pengantar	Pengantar pada awal buku berisi tujuan penulisan buku pedoman, tujuan sistematika buku, serta petunjuk buku.	14	19	21
27	Rangkuman	Rangkuman yang disajikan dinyatakan dengan kalimat ringkas dan jelas, sehingga memudahkan pengguna memahami keseluruhan isi bab.	15	20	22
28	Daftar Ilustrasi/Tabel	Datar tabel yang disajikan memudahkan pengguna menemukan informasi yang dicari	16	21	23
29	Daftar Pustaka	Daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan buku tersebut sesuai dengan kaidah penulisan daftar pustaka.	17	22	24

**A. INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF AHLI MATERI "Buku Pedoman  
Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran"**

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan									Keterangan
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrumen				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrumen					
	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.				✓				✓		
2.				✓				✓		
3.				✓				✓		
4.				✓				✓		
5.				✓				✓		
6.				✓				✓		
7.				✓				✓		
8.			✓				✓			
9.				✓				✓		
10.				✓				✓		
11.				✓				✓		
12.				✓				✓		
13.				✓				✓		
14.				✓				✓		
15.				✓				✓		
16.				✓				✓		
17.				✓				✓		

# B. INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF AHLI MEDIA "Buku Pedoman

Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran"

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan									Keterangan
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrumen				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrumen					
	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.			✓				✓			
2.				✓				✓		
3.				✓				✓		
4.				✓				✓		
5.				✓				✓		
6.				✓				✓		
7.				✓				✓		
8.				✓				✓		
9.				✓				✓		
10.				✓				✓		
11.				✓				✓		
12.				✓				✓		
13.				✓				✓		
14.				✓				✓		
15.				✓				✓		
16.				✓				✓		
17.		✓				✓				

18.				✓				✓	
19.				✓				✓	
20.				✓				✓	
21.				✓				✓	
22.				✓				✓	

### C. INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF PENGGUNA "Buku Pedoman

Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran"

Nomor Butir Soal	Butir Pernyataan								Keterangan
	Sesuai dengan kategori aspek dalam kisi-kisi instrumen				Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi instrumen				
	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.				✓				✓	
2.				✓				✓	
3.			✓				✓		
4.				✓				✓	
5.				✓				✓	
6.				✓				✓	
7.				✓				✓	
8.				✓				✓	
9.				✓				✓	
10.				✓				✓	
11.				✓				✓	

12.				✓			✓	
13.				✓			✓	
14.				✓			✓	
15.				✓			✓	
16.				✓			✓	
17.				✓			✓	
18.				✓			✓	
19.				✓			✓	
20.				✓			✓	
21.				✓			✓	
22.				✓			✓	
23.				✓			✓	
24.				✓			✓	

#### D. KELEBIHAN

- Instrumen yang dirumuskan sudah baik dan sesuai dengan kisi-kisi instrumen serta indikator yang disusun

#### E. KEKURANGAN

- Instrumen ahli media butir 17 kurang sesuai dengan kisi-kisi dan indikator yang disusun.

**F. KRITIK DAN SARAN**

Perbaiki instrumen ahli media buku  
 17 agar sesuai dengan kisi-kisi

Instrumen ini sudah tepat untuk mengumpulkan data evaluasi formatif Buku  
 Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran.

YA

☒

TIDAK

☐

Penilai,

*Mulyadi*  
 Mulyadi, M.Pd.

NIP. 19710403 2005011002

## INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF

Ahli Materi

Judul : Buku Pedoman Evaluasi Media Pembelajaran

Sasaran : Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ

Petunjuk:

1. Anda diharapkan mengisi instrumen secara objektif, yaitu secara jujur dan terbuka
2. Isikan data diri Anda pada tempat yang disediakan
3. Berikan tanda (x) pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat Anda.
4. Anda dapat mengisi kolom keterangan, jika Anda memiliki pendapat yang lebih jelas.
5. Skala yang digunakan adalah skala nilai 1-4 dengan ketentuan;

**1 : KURANG SESUAI/KURANG BAIK**

**2 : CUKUP SESUAI/CUKUP BAIK**

**3 : SESUAI/BAIK**

**4 : SANGAT SESUAI/SANGAT BAIK**

6. Anda dipersilahkan memberikan saran dan tanggapan mengenai buku pedoman pada kolom yang disediakan.



**IDENTITAS RESPONDEN**

**Nama** : \_\_\_\_\_

**Pekerjaan** : \_\_\_\_\_

**Lembaga** : \_\_\_\_\_

No.	Indikator	Deskripsi	1	2	3	4	Ket.
<b>Aspek Isi/Materi</b>							
<b>1</b>	Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam tujuan pembelajaran.					
<b>2</b>	Kesesuaian materi dengan sasaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pengetahuan sasaran.					
<b>3</b>	Keterkaitan isi antar bab/subbab/paragraf	Isi/pembahasan dalam bab sesuai dan terkait dengan judul bab dan sub-babnya.					
<b>4</b>	Keakuratan Konsep dan Definisi	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang/ilmu.					
<b>5</b>	Keakuratan contoh	Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan sehingga dapat meningkatkan pemahaman.					
<b>6</b>	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	Gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan dapat meningkatkan pemahaman.					
<b>7</b>	Kesesuaian materi dengan	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan keilmuan.					

	perkembangan terbaru						
<b>Aspek Bahasa</b>							
8	Kesederhanaan bahasa yang digunakan	Kesederhanaan Bahasa yang digunakan sehingga konten dapat dipahami dengan baik.					
9	Kesesuaian gaya Bahasa yang digunakan	Kesesuaian gaya Bahasa yang digunakan dengan ciri ilmiah yaitu langsung, tidak berbelit, objektif, efisien dan efektif.					
10	Kesesuaian dengan karakteristik pengguna	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan karakteristik pengguna.					
11	Ketepatan ejaan	Kesesuaian ejaan yang digunakan dengan pedoman EYD.					
12	Konsistensi penggunaan istilah	Konsistensi istilah yang digunakan antar-bagian dalam buku pedoman.					
<b>Aspek Sistematika Penyajian</b>							
13	Konsistensi sistematika sajian dalam bab	Sistematika penyajian dalam setiap bab memiliki pendahuluan, isi dan penutup.					
14	Pengantar	Pengantar pada awal buku berisi tujuan penulisan buku pedoman, tujuan sistematika buku, serta petunjuk buku.					
15	Rangkuman	Rangkuman yang disajikan dinyatakan dengan kalimat ringkas dan jelas, sehingga memudahkan pengguna					

		memahami keseluruhan isi bab.					
<b>16</b>	Daftar Ilustrasi/Tabel	Datar tabel yang disajikan memudahkan pengguna menemukan informasi yang dicari					
<b>17</b>	Daftar Pustaka	Daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan buku tersebut sesuai dengan kaidah penulisan daftar pustaka.					

Komentar dan Saran

Jakarta, .....

---

## INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF

Ahli Media

Judul : Buku Pedoman Evaluasi Media Pembelajaran

Sasaran : Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ

Petunjuk:

1. Anda diharapkan mengisi instrumen secara objektif, yaitu secara jujur dan terbuka
2. Isikan data diri Anda pada tempat yang disediakan
3. Berikan tanda (x) pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat Anda.
4. Anda dapat mengisi kolom keterangan, jika Anda memiliki pendapat yang lebih jelas.
5. Skala yang digunakan adalah skala nilai 1-4 dengan ketentuan;

**1 : KURANG SESUAI/KURANG BAIK**

**2 : CUKUP SESUAI/CUKUP BAIK**

**3 : SESUAI/BAIK**

**4 : SANGAT SESUAI/SANGAT BAIK**

6. Anda dipersilahkan memberikan saran dan tanggapan mengenai buku pedoman pada kolom yang disediakan.

**IDENTITAS RESPONDEN**

Nama : \_\_\_\_\_

Pekerjaan : \_\_\_\_\_

Lembaga : \_\_\_\_\_

No.	Indikator	Deskripsi	1	2	3	4	Ket.
<b>Aspek Bahasa</b>							
1	Kesederhanaan bahasa yang digunakan	Kesederhanaan Bahasa yang digunakan sehingga konten dapat dipahami dengan baik.					
2	Kesesuaian gaya Bahasa yang digunakan	Kesesuaian gaya Bahasa yang digunakan dengan ciri ilmiah yaitu langsung, tidak berbelit, objektif, efisien dan efektif.					
3	Kesesuaian dengan karakteristik pengguna	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan karakteristik pengguna.					
4	Ketepatan ejaan	Kesesuaian ejaan yang digunakan dengan pedoman EYD.					
5	Konsistensi penggunaan istilah	Konsistensi istilah yang digunakan antar-bagian dalam buku pedoman.					
<b>Aspek Kegrafikaan dan Desain Pesan</b>							
6	Ukuran buku	Kesesuaian ukuran buku dengan konten					

		yang disajikan dalam buku pedoman.					
7	Jenis kertas	Kualitas jenis kertas yang digunakan					
8	Kualitas cetak	Kualitas hasil cetak buku pedoman.					
9	Kualitas penjilidan	Kualitas penjilidan buku pedoman.					
10	Tampilan <i>cover</i> buku yang menarik	Desain <i>cover</i> buku harmonis dan sesuai dengan judul buku.					
11	Penempatan unsur tata letak isi buku yang konsisten	Penempatan unsur tata letak (judul, sub judul, ilustrasi dll.) pada setiap bab konsisten dan mengikuti pola.					
12	Kesesuaian ukuran huruf	Kesesuaian ukuran huruf yang dipilih memudahkan pengguna membaca konten buku.					
13	Kesesuaian jenis huruf	Kesesuaian jenis huruf yang dipilih memudahkan pengguna membaca konten buku.					
14	Kesesuaian jarak antar teks	Jarak antar teks yang digunakan proporsional sehingga memudahkan pengguna membaca konten buku.					
15	Penggunaan warna	Warna yang digunakan mampu					

		memberikan daya tarik dan motivasi					
16	Kesesuaian ilustrasi yang digunakan	Ilustrasi/gambar yang terdapat pada buku sesuai.					
17	Daya Tarik ilustrasi	Ilustrasi yang disajikan mampu memberikan daya tarik dan motivasi					
<b>Aspek Sistematika Penyajian</b>							
18	Konsistensi sistematika sajian dalam bab	Sistematika penyajian dalam setiap bab memiliki pendahuluan, isi dan penutup.					
19	Pengantar	Pengantar pada awal buku berisi tujuan penulisan buku pedoman, tujuan sistematika buku, serta petunjuk buku.					
20	Rangkuman	Rangkuman yang disajikan dinyatakan dengan kalimat ringkas dan jelas, sehingga memudahkan pengguna memahami keseluruhan isi bab.					
21	Daftar Ilustrasi/Tabel	Datar tabel yang disajikan memudahkan pengguna menemukan informasi yang dicari					
22	Daftar Pustaka	Daftar buku yang digunakan sebagai					

		bahan rujukan dalam penulisan buku tersebut sesuai dengan kaidah penulisan daftar pustaka.					
--	--	---	--	--	--	--	--

Komentar dan Saran

--

Jakarta, .....

\_\_\_\_\_



## INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF

### Pengguna

Judul : Buku Pedoman Evaluasi Media Pembelajaran

Sasaran : Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ

Petunjuk:

1. Anda diharapkan mengisi instrumen secara objektif, yaitu secara jujur dan terbuka
2. Isikan data diri Anda pada tempat yang disediakan
3. Berikan tanda (x) pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat Anda.
4. Anda dapat mengisi kolom keterangan, jika Anda memiliki pendapat yang lebih jelas.
5. Skala yang digunakan adalah skala nilai 1-4 dengan ketentuan;

**1 : KURANG SESUAI/KURANG BAIK**

**2 : CUKUP SESUAI/CUKUP BAIK**

**3 : SESUAI/BAIK**

**4 : SANGAT SESUAI/SANGAT BAIK**

6. Anda dipersilahkan memberikan saran dan tanggapan mengenai buku pedoman pada kolom yang disediakan.

**IDENTITAS RESPONDEN**

Nama : \_\_\_\_\_

Pekerjaan : \_\_\_\_\_

Lembaga : \_\_\_\_\_

No.	Indikator	Deskripsi	1	2	3	4	Ket
<b>Aspek Isi/Materi</b>							
1	Kesesuaian materi dengan sasaran	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pengetahuan sasaran.					
2	Keterkaitan isi antar bab/subbab/paragraf	Isi/pembahasan dalam bab sesuai dan terkait dengan judul bab dan sub-babnya.					
<b>Aspek Bahasa</b>							
3	Kesederhanaan bahasa	Kesederhanaan Bahasa yang digunakan sehingga konten dapat dipahami dengan baik.					
4	Kesesuaian gaya Bahasa yang digunakan	Kesesuaian gaya Bahasa yang digunakan dengan ciri ilmiah yaitu langsung, tidak berbelit, objektif, efisien dan efektif.					
5	Kesesuaian Bahasa dengan karakteristik pengguna	Kesesuaian Bahasa yang digunakan					

		dengan karakteristik pengguna.					
6	Ketepatan ejaan	Kesesuaian ejaan yang digunakan dengan pedoman EYD.					
7	Konsistensi penggunaan istilah	Konsistensi istilah yang digunakan antar-bagian dalam buku pedoman.					
<b>Aspek Kegrafikaan dan Desain Pesan</b>							
8	Ukuran Buku	Kesesuaian ukuran buku dengan konten yang disajikan dalam buku pedoman.					
9	Jenis kertas	Kualitas jenis kertas yang digunakan					
10	Kualitas cetak	Kualitas hasil cetak buku pedoman.					
11	Penjilidan buku	Kualitas penjilidan buku pedoman.					
12	Tampilan cover buku yang menarik	Desain cover buku harmonis dan sesuai dengan judul buku.					
13	Penempatan unsur tata letak isi buku yang konsisten	Penempatan unsur tata letak (judul, sub judul, ilustrasi dll.) pada setiap bab konsisten dan mengikuti pola.					
14	Ukuran huruf	Kesesuaian ukuran huruf yang dipilih memudahkan pengguna					



<b>20</b>	Konsistensi sistematika sajian dalam bab	Sistematika penyajian dalam setiap bab memiliki pendahuluan, isi dan penutup.					
<b>21</b>	Pengantar	Pengantar pada awal buku berisi tujuan penulisan buku pedoman, tujuan sistematika buku, serta petunjuk buku.					
<b>22</b>	Rangkuman	Rangkuman yang disajikan dinyatakan dengan kalimat ringkas dan jelas, sehingga memudahkan pengguna memahami keseluruhan isi bab.					
<b>23</b>	Daftar Ilustrasi/Tabel	Datar tabel yang disajikan memudahkan pengguna menemukan informasi yang dicari					
<b>24</b>	Daftar Pustaka	Daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan buku tersebut sesuai dengan kaidah penulisan daftar pustaka.					

## LAMPIRAN 4

(Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Coba *Expert Review*, Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Coba *One-to-One*, Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Coba *Small Group*)

### REKAPITULASI HASIL UJICoba AHLI

Aspek	Indikator	Sumber data		Rata-rata	skor tiap aspek (%)
		Ahli Materi	Ahli Media		
<b>Materi</b>	Kelengkapan Materi	4		4	100
	Kesesuaian materi dengan sasaran	4		4	
	Keterkaitan isi antar bab/subbab/paragraf	4		4	
	Keakuratan Konsep dan Definisi	4		4	
	Keakuratan contoh	4		4	
	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	4		4	
	Kesesuaian materi dengan perkembangan terbaru	4		4	
<b>Bahasa</b>	Kesederhanaan bahasa	4	3	3.5	90
	Kesesuaian gaya Bahasa yang digunakan	4	3	3.5	
	Kesesuaian Bahasa dengan karakteristik pengguna	4	3	3.5	
	Ketepatan ejaan	3	4	3.5	
	Konsistensi penggunaan istilah	4	4	4	
<b>Kegrafikaan dan Desain Pesan</b>	Ukuran Buku		4	4	91.2
	Jenis kertas		3	3	
	Kualitas cetak		4	4	
	Penjilidan buku		4	4	
	Tampilan cover buku yang menarik		4	4	
	Konsistensi penempatan unsur tata letak isi buku		4	4	
	Ukuran huruf		3	3	
	Jenis huruf		4	4	
	Jarak antar teks		3	3	
	Penggunaan warna		4	4	
	Kesesuaian ilustrasi/gambar yang digunakan		4	4	
	Daya tarik ilustrasi		3	3	
<b>Sistematika Penyajian</b>	Konsistensi sistematika sajian dalam bab	4	4	4	97.5
	Pengantar	4	3	3.5	
	Rangkuman	4	4	4	
	Daftar Ilustrasi/Tabel	4	4	4	
	Daftar Pustaka	4	4	4	
<b>Total Rata-rata</b>		3.94	3.64	3.78	
<b>%</b>		98.5	90.9	94.4	

## REKAPITULASI HASIL UJICOBAN *ONE-TO-ONE*

Aspek	Nomor Soal	Pengguna			Rata-rata	Skor tiap aspek (%)
		A	B	C		
Kelayakan isi/materi	1	4	4	4	4	100
	2	4	4	4	4	
Bahasa	3	4	4	4	4	95
	4	4	4	4	4	
	5	4	4	4	4	
	6	3	3	4	3.3	
	7	3	4	4	3.7	
Kegrafikaan	8	3	4	4	3.7	92
	9	4	4	4	4	
	10	4	4	4	4	
	11	3	4	4	3.7	
	12	3	4	4	3.7	
	13	3	3	4	3.3	
	14	4	4	3	3.7	
	15	4	4	3	3.7	
	16	4	3	4	3.7	
	17	4	4	4	4	
	18	4	4	4	4	
	19	3	3	3	3	
Sistematika Penyajian	20	4	4	4	4	100
	21	4	4	4	4	
	22	4	4	4	4	
	23	4	4	4	4	
	24	4	4	4	4	
Total Rata-rata		3.7	3.8	3.8	3.8	
%		92,7	95.8	96.9	95.1	



Aspek	Nomor Soal	Pengguna										Rata-rata	Skor tiap aspek (%)
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
Kelayakan isi/materi	1	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3.6	90
	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3.6	
Bahasa	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	82
	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3.3	
	5	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3.2	
	6	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3.6	
	7	3	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3.3	
Kegrafikaan	8	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3.7	88.5
	9	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3.8	
	10	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3.8	
	11	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3.7	
	12	2	3	2	3	4	4	3	4	3	2	3	
	13	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3.5	
	14	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3.6	
	15	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3.8	
	16	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3.5	
	17	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3.6	
	18	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3.5	
	19	2	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	
Sistematika Penyajian	20	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3.6	89.5
	21	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3.6	
	22	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3.4	
	23	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3.5	
	24	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3.8	
Jumlah		83	93	75	83	82	89	90	79	85	81	84	
Rata-rata		3.46	3.88	3.13	3.46	3.42	3.71	3.75	3.29	3.54	3.38	3.50	
%		86.5	96.9	78.1	86.5	85.4	92.7	93.8	82.3	88.5	84.4	87.5	

## REKAPITULASI HASIL UJICOB A SMALL GROUP

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Tian Hadiansyah** atau sapaan akrab Tian, lahir di Jakarta pada 1 Oktober tahun 1993. Menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Jatinegara 09 pada tahun 2005. Kemudian menyelesaikan pendidikan menengah di SMP N 27

Jakarta pada tahun 2008 dan menyelesaikan pendidikan di SMK N 26 Pembangunan Jakarta dengan memilih jurusan Teknik Listrik Industri pada tahun 2012. Melanjutkan studi di Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2012 pada program studi Teknologi Pendidikan dengan berkonsentrasi pada Pengembangan Media Pembelajaran.

Penulis pernah mengikut beberapa kegiatan magang yaitu di PT Limawira Wisesa selama satu tahun pada 2011-2012 dan di Yayasan Gerakan Indonesia Mengajar pada tahun 2015. Penulis juga pernah mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2015 di Desa Jatiluhur, Purwakarta. Pengalaman organisasi yang pernah diikuti adalah sebagai Bendahara Umum Paskibra Swabhangun SMK N 26 Jakarta. Penulis dapat dihubungi melalui email [tianhady@gmail.com](mailto:tianhady@gmail.com).